

SHUFFLE SHUFFLE BOM!
Om översättning av onomatopoetiska interjektioner i
Jussi ”Juba” Tuomolas Viivi och Wagner

Hetta Puustinen

Pro gradu-avhandling i nordiska språk

Fakulteten för språk, översättning

och litteratur

Tammerfors universitet

vt 2014

INNEHÅLL

1 INLEDNING	1
1.1 Syfte	3
1.2 Material.....	4
1.3 Metod.....	5
1.4 Tidigare undersökningar	7
2 ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I TECKNADE SERIER.....	8
2.1 Om olika uttryckssätt i tecknade serier	8
2.2 Onomatopoetiska interjektioner som unik berättelseteknik i serier	11
2.3 Olika typer av onomatopoetiska interjektioner.....	12
2.4 Typografi och fonologi i onomatopoetiska interjektioner	15
2.5 Sammanfattande slutsatser.....	17
3 ÖVERSÄTTNING AV ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I TECKNADE SERIER..	19
3.1 Generellt om översättning av tecknade serier.....	19
3.2 Om översättning av onomatopoetiska interjektioner	21
3.3 Visuell synvinkel.....	22
3.4 Fonologiska aspekter.....	23
3.5 Strategier vid översättning av onomatopoetiska interjektioner	24
3.5.1 Översättningsstrategier enligt Hygrell	24
3.5.2 Teorin om funktionell översättning av Reiss & Vermeer	25
3.6 Sammanfattande slutsatser.....	27
4 ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I VIIVI OCH WAGNER	28
4.1 Analys av Viivi och Wagner.....	28
4.1.1 Viivi och Wagner som tecknad serie	28
4.1.2 Om översättning av Viivi och Wagner	30
4.2 Översättning av onomatopoetiska interjektioner i Viivi och Wagner	32
4.2.1 Onomatopoetiska interjektioner i materialet	32
4.2.2 Strategier vid översättning av onomatopoetiska interjektioner.....	40
4.2.3 Onomatopoetiska interjektioner i översättning	49

4.3 Sammanfattning	51
5 SAMMANFATTNING OCH DISKUSSION.....	53
LITTERATUR.....	57

Förteckning över bilder, figurer och tabeller

Bilder

BILD 1. EXEMPEL PÅ OLIKA UTTRYCKSSÄTT I TECKNADE SERIER (MT2, s. 25)	9
BILD 2. EXEMPEL PÅ OLIKA TYPER AV TYPOGRAFI I VIIVI OCH WAGNER (MT2, s. 45).....	36
BILD 3. EXEMPEL PÅ ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I PRATBUBBLOR (MT2, s. 15 & 17) .	37
BILD 4. EXEMPEL PÅ ÖVERTAGANDE SOM ÖVERSÄTTNINGSSTRATEGI (KT2 & MT2, s. 48)	44

Figurer

FIGUR 1. INDELNING AV ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I MATERIALET	33
FIGUR 2: ANTALET OLIKA TYPER AV ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I MATERIALET	33
FIGUR 3. DE UNDERSÖKTA IMITATIONERNAS OLIKA FUNKTIONER	34
FIGUR 4. ANTALET OLIKA ÖVERSÄTTNINGSSTRATEGIER I MATERIALET	41

Tabeller

TABELL 1. EXEMPEL PÅ VOKALER I LJUDMÅLNING.....	16
TABELL 2. EXEMPEL PÅ KONSONANTER I LJUDMÅLNING	17
TABELL 3. EXEMPEL PÅ VOKALER I ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I MATERIALET	38
TABELL 4. FYRA OLIKA ÖVERSÄTTNINGSSTRATEGIER ENLIGT HYGRELL (1997)	40
TABELL 5. EXEMPEL PÅ ÖVERTAGANDE VID ÖVERSÄTTNING AV IMPULSIONER I MATERIALET	42
TABELL 6. EXEMPEL PÅ ÖVERTAGANDE VID ÖVERSÄTTNING AV IMITATIONER I MATERIALET	43
TABELL 7. EXEMPEL PÅ EFTERBILDNING VID ÖVERSÄTTNING AV IMPULSIONER I MATERIALET	45
TABELL 8. EXEMPEL PÅ EFTERBILDNING VID ÖVERSÄTTNING AV IMITATIONER I MATERIALET	45
TABELL 9. EXEMPEL PÅ ERSÄTTNING VID ÖVERSÄTTNING AV IMPULSIONER I MATERIALET	46
TABELL 10. EXEMPEL PÅ ERSÄTTNING VID ÖVERSÄTTNING AV IMITATIONER I MATERIALET	47
TABELL 11. EXEMPEL PÅ ERSÄTTNING VID ÖVERSÄTTNING AV IMPERATIONER I MATERIALET	48

Tampereen yliopisto
Pohjoismaiset kielet
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

PUUSTINEN, HETTA: SHUFFLE SHUFFLE BOM! Om översättning av onomatopoetiska interjektioner i Jussi ”Juba” Tuomolas Viivi och Wagner

Pro Gradu -tutkielma, 61 sivua
Kevät 2014

Tutkimukseni käsittelee onomatopoeettisten interjektioiden kääntämistä sarjakuvissa. Tutkimusaineistoni koostuu Jussi ”Juba” Tuomolan kahdesta Viivi ja Wagner -albumista, *Viivi ja Wagner 1, Sikspäkki ja salmiakkia* (2003) ja *Viivi ja Wagner 3, Ei banaaninkuoria paperikoriin* (2005). Olen tutkimustani varten valinnut näistä yhteensä 135 onomatopoeettista interjektiota, joita vertailen niiden ruotsinkielisiin käännöksiin. Tarkoitukseni on ensinnäkin selvittää, millaisia onomatopoeettisia interjektioita sarjakuvissa esiintyy. Tätä varten tarkastelen onomatopoeettisten interjektioiden typografiaa ja fonologiaa. Toiseksi tutkin, mitä käännösstrategioita käytetään onomatopoeettisia interjektioita käännettäessä. Tutkimukseni kohdistuu mustavalkoiseen sarjakuvaan, ja lähinnä efekteinä toimiviin onomatopoeettisiin interjektioihin. Kolmanneksi tutkin, miten toimivia kohdekieliset onomatopoeettiset interjektiot ovat.

Analyysissä tarkastelemani onomatopoeettiset interjektiot luokitellaan niiden funktioiden mukaan Thorellin (1973) interjektiojaottelua mukaellen kolmeen eri ryhmään: 1) impulsiivisiin, 2) imitatiivisiin ja 3) imperatiivisiin interjektioihin. Impulsiiviset interjektiot ilmaisevat tunnetta, kuten iloa, kipua ja pelkoa. Imitatiiviset interjektiot jaetaan neljään eri ryhmään sen mukaan, ilmaisevatko ne tapahtumia, toimintaa, liikettä vai eläinten ääniä. Imperatiiviset interjektiot ilmaisevat tahtoa, ja niihin kuuluvat muun muassa erilaiset eläinten houkutusäänet (esim. KISS KISS), tuuditteluilmaisut ja huudahdukset. Onomatopoeettisten interjektioiden kääntämistä olen analysoinut Hygrellin (1997) neljän eri käännösstrategian pohjalta. Tarkasteltavia strategioita ovat alkuperäisen ilmaisun siirto (övertagande), poisto (uteslutning), jäljitelmä (efterbildning) ja korvaus (ersättning). Käännösten toimivuutta tarkastelen Reissin ja Vermeerin (1986) funktionaalisen käännösteorian pohjalta.

Tutkimuksessani käy ilmi, että Tuomolan sarjakuvissa esiintyy eniten imitatiivisia onomatopoeettisia interjektioita, joista valtaosa ilmaisee toimintaa. Hieman yli puolet impulsiivisista interjektioista ilmaisee negatiivisia tunteita. Imperatiivisia interjektioita esiintyy vähiten. Huomattavaa tutkimustuloksissani on, että suurin osa aineistossani esiintyvistä onomatopoeettisista interjektioista on käännetty. Typografia ei käännöksissä muutu, ja kääntäjät ovat pyrkineet myös jäljittelemään alkuperäisen kaltaista äänimaailmaa käännöksissään. Yleisimmin käytetyksi käännösstrategiaksi osoittautuu lähdekielisen ilmaisun jäljitelmä kohdekielellä. Kääntäjät ovat usein myös korvanneet alkuperäisen onomatopoeettisen interjektion etenkin imperatiivisten interjektioiden kohdalla. Interjektion poistamista ei esiinny juuri lainkaan. Alkuperäinen ilmaisu on säilytetty etenkin niissä tapauksissa, joissa onomatopoeettinen interjektio on joko lainasana tai uudelleen kehitelty ilmaisu englannin kielestä, tai se muodostaa olennaisen osan itse kuvaa. Käännösten toimivuuden tarkastelu osoittaa, että onomatopoeettiset interjektiot täyttävät niiden alkuperäisen ekspressiivisen funktionsa ja että niissä toteutuu Tuomolan intentio. Käännöksissä tärkeimmäksi arvoksi nousee käännöksen tarkoitus, eli kohdeyleisön huomioon ottaminen.

Avainsanat: onomatopoeettinen, interjektio, ääniefektit, äännemaalailu, kääntäminen

1 INLEDNING

Människan har troligen tecknat så länge hon har existerat. Däremot vet ingen exakt när de första serierna tecknades. I allmänhet säger man att de tecknade seriernas historia började på 1800-talet, medan bland annat McCloud (1994) talar om seriens 5000-åriga historia. Avgörande har dock enligt McCloud (1994, 15) varit boktryckarkonsten. Trots detta betraktar man i allmänhet Rodolphe Töpffer som den nutida seriens fader. Han skapade sitt eget språk med sina lätt satiriska bildberättelser i början av 1800-talet. Det tycks vara första gången åtminstone i Europa, då man kombinerade ord och bild (McCloud 1994, 17). Men sådana tecknade serier som vi kallar för serier dök upp först på 1900-talet, även om många påstår att den första riktiga serien är ”The Yellow Kid” som kom ut i USA år 1896.

Tecknade serier tycks tillhöra populärkultur och publicerade serier har spridits överallt (Herkman 1998, 13). Den första finska serietidningen anses vara *Piirtopalat* som kom ut sammanlagt tretton gånger år 1945 (Hänninen 2011, 79). Genom tiden har tecknade serier blivit förknippade med någonting negativt, bland annat ungdomsbrottslighet och analfabetism. I synnerhet har tecknade serier kritiserats för våld och hänvisningar till sexualitet i dem. Även användningen av språket i serier har väckt oro i synnerhet bland äldre människor. Serietidningar har ansetts som skräpkultur, vilket har lett till att de har bränts på bål. Ytterligare hade man på 1950-talet i USA en viss kod (Comics Code) som bidrog till att tecknade serier inte kunde publiceras fritt. (Manninen 1996, 49–53.)

Man började acceptera tecknade serier i dagstidningar som en del av kulturen först på 1950-talet, och på 1960-1970-talen blev tecknade serier ett ämne även för journalism och vetenskaplig forskning i synnerhet i franskspråkiga länder i Europa (Hänninen 2011, 77). Emellertid hade serietidningar i allmänhet ett dåligt rykte ända tills 1980-talet, då de till slut började anses som föremål för seriös vetenskaplig forskning (Manninen 1996, 49). Med tiden har man också börjat hålla serier för konst och till och med för ett lönsamt investeringsföremål.

Nuförtiden är tecknade serier ett relativt snabbt och billigt uttryckssätt som har spridits överallt (Herkman 1998, 12–13). Samtidigt kan tecknade serier vara rätt så utmanande

för översättare. För översättaren gäller det att inte bara översätta en text till ett annat språk utan översättaren ska samtidigt kunna tolka de tecknade bilderna. Vid översättning är det viktigt att bevara serietecknarens stil och stämningen i den tecknade serien. Till exempel ska man i humorserier kunna förmedla de humoristiska särdragen till ett annat språk så att de fungerar på målspråket (Tolvanen 1996, 204). För en översättare kan detta betyda omfattande bearbetningar av källtexten, men översättaren ska inte heller utarma originalversionen. Samtidigt ska de översatta orden rymmas i pratbubblorna. Men tecknade serier är också fulla av andra ord som fungerar som effekt, nämligen *onomatopoetiska interjektioner*. Dessa interjektioner placeras vanligen i serierutans bakgrund, men de förekommer även i pratbubblor.

Typiska onomatopoetiska interjektioner är bland annat olika läten såsom djurläten (till exempel MJAU, BZZZ) och olika läten som uppstår av någon känsla (till exempel HAHAHA, MMM när man skrattar åt eller njuter av något). Vanligen används onomatopoetiska interjektioner som ljud från någon verksamhet. Men onomatopoetiska interjektioner används också för att framhäva verksamhet, såsom till exempel när man tecknar VIFT VIFT bredvid en viftande hand. Några onomatopoetiska interjektioner har blivit så allmänna att man inte längre tänker på dem som sådana utan de har fått en annan betydelse. Som exempel på detta kan man nämna bokstaven Z som förr betydde att en sovande figur snarkar. Numera tycks ett Z bara antyda att figuren sover. Det har alltså blivit en symbol för sömn (Herkman 1998, 51).

Onomatopoetiska interjektioner tycks ofta vara mer problematiska att översätta än dialoger i serier (Tolvanen 1996, 213). Man bör ha kännedom om målspråkets kultur när man översätter till exempel djurläten. Exempelvis ”säger” en tupp KUKKOKIEKUU på finska, medan det på svenska heter KUCKELIKU. Jag har lagt märke till att man inte brukar översätta de onomatopoetiska interjektioner som ursprungligen är på engelska. Å ena sidan utgör den onomatopoetiska interjektionen i sådana fall vanligen en särskild del av bilden och jag har märkt att det ganska ofta gäller serier med färg, där det skulle bli för svårt för översättaren att göra några ändringar i serien. Å andra sidan kan det vara fråga om produktionsrelaterade skäl, om man vill spara på tryckkostnader.

Det finns inte så många undersökningar om användning och översättning av onomatopoetiska interjektioner i tecknade serier, så därför ansåg jag att det är viktigt att undersöka närmare vilka utmaningar onomatopoetiska interjektioner kan medföra vid översättning.

1.1 Syfte

Syftet med denna avhandling är att undersöka användning och översättning av onomatopoetiska interjektioner i tecknade serier. Till skillnad från Jokinen (2011) som talar om *onomatopoetiska uttryck* och Herkman (1998) som använder sig av begreppet *onomatopoetiska märken* talar jag i denna avhandling om onomatopoetiska interjektioner. Jag använder begreppet inte bara om ord som härmar ljud utan också om sådana interjektioner som anger verksamhet och rörelse. Ytterligare koncentrerar jag mig på de onomatopoetiska interjektioner som i första hand fungerar som effekter. De effekter som tillhör andra ordklasser än interjektioner behandlas däremot inte i analysdelen av avhandlingen. Som exempel på sådana effekter kan nämnas TÄRINÄÄ (substantiv) och KADE (adjektiv).

Mitt syfte kan konkretiseras med följande tre forskningsfrågor:

- 1) Hurdana onomatopoetiska interjektioner förekommer i tecknade serier?
- 2) Vilka strategier används vid översättning av onomatopoetiska interjektioner?
- 3) Hur funktionella är onomatopoetiska interjektioner i översättning?

Å ena sidan tar jag reda på hurdana onomatopoetiska interjektioner som förekommer i tecknade serier. Med andra ord studerar jag vilken roll de har i serier. Å andra sidan redogör jag för vilka översättningsstrategier som används vid översättning av onomatopoetiska interjektioner. Dessutom betraktar jag hur funktionella översatta interjektioner är och vad översättare säger om sina översättningar.

Min avhandling består av tre delar. Först diskuterar jag onomatopoetiska interjektioner i allmänhet och sedan går jag in på översättning av dem i tecknade serier. Avslutningsvis tar jag upp det empiriska materialet i avhandlingen.

1.2 Material

Som empiriskt material för denna undersökning har jag valt två seriealbum av Jussi ”Juba” Tuomola (2003, 2005) och deras översättningar till svenska. Albumen heter *Viivi ja Wagner 1. Sixpäkki ja salmiakkia* (2003) och *Viivi ja Wagner 3. Ei banaankuoria paperikoriin!* (2005). Översättningarna heter *Viivi och Wagner 1. Sexpack och salmiak* (2005) och *Viivi och Wagner 3. Inga bananskal i papperskorgen!* (2006). Albumen är nästan lika långa. Det första albumet innehåller 47 och det senare albumet 48 sidor. Översättningarna är lika långa som originalen. *Viivi och Wagner 1. Sexpack och salmiak* (2005) är det första albumet i serien om Viivi och Wagner som gavs ut i översättning. Båda albumen har översatts av Maija Berndtson, före detta biblioteksdirektör för Helsingfors stadsbibliotek och Mats Öström, före detta kultur- och fritidschef i Gävle.

Jag valde dessa album och deras svenska översättningar därför att det förekommer gott om olika onomatopoetiska interjektioner i dem. Ytterligare påverkades mitt val av material av att dessa serier är svartvita. Jag vill nämligen ta reda på om onomatopoetiska interjektioner översätts i svartvita serier eller om de inte översätts såsom jag många gånger har märkt i färgserier.

Serien Viivi och Wagner har skapats av den finska serietecknaren Jussi ”Juba” Tuomola (f. 1965 i Lahtis). Han började teckna serier redan som skolbarn och hans serier publicerades för första gången i tidningen Somero då han var 15 år gammal. Tuomolas serier är oftast humoristiska och satiriska. Numera är Tuomola känd i hela världen: hans serier har publicerats bland annat i Sverige, Tyskland, Frankrike och USA (Hänninen 2004, 201). Han har även belönats många gånger, till exempel med priset Puupäähattu år 2000.

Till en början ville Tuomola skapa en ny serietidning för unga, men projektet lyckades inte och han ”uttryckte sin frustration genom att rita en serie om en argsint gris”. Viivi och Wagner började ges ut år 1992, men serien intresserade inte den tidning där den publicerades. År 1997 erbjöds serien till Helsingin Sanomat och den blev omedelbart en succé. I dag publiceras Viivi och Wagner i över 40 tidningar och tidskrifter över hela Finland. (Viivi och Wagner 1. Sexpack och salmiak, 2005.) De centrala figurerna i serien är Viivi och hennes livspartner svinet Wagner. Svinet som tycks symbolisera en man är en konservativ anarkist med en mörkare världsbild. Han är rentav en cyniker som dock lätt blir intresserad av vad som händer omkring en. Däremot är Viivi en mer empatisk idealist som intresserar sig för naturskydd och högkultur. (Hänninen 2004, 202–203; Jokinen 2004, 213.) Enligt översättaren Öström är Viivi en politiskt korrekt dam som ”vurmar för det franska”, medan Wagner är en ”vulgär finsk mansgris” (Sorri 2011). Trots dessa skillnader är de ihop och bryr sig om varandra. I serien återspeglas också verkligheten och samhället, och Viivis och Wagners parförhållande kan påminna läsaren om verkliga parförhållanden.

Jokinen (2004, 212) anser att det verkar rätt så märkligt hur serien Viivi och Wagner har blivit så populär i Finland. Jokinen (2004, 212) ger exempel på den kritik som serien har fått i Sverige ”[...] Ibland är strippar jätteroliga men ibland förstår jag ingenting” och medger att alla seriestrippar inte nödvändigtvis är roliga utan några kan göra mottagaren förvånad. Enligt Hänninen (2004, 205) är läsbarheten den ledande tanken i Viivi och Wagner. I varje fall räknas Viivi och Wagner som en typisk humorserie: det är en strippserie som ofta består av tre rutor och innehåller någon vits. Men det kräver också att läsaren själv skapar betydelser för att kunna njuta av serien. Öström berättar att humorn i Viivi och Wagner inte är så förfinad att den fungerar i Sverige (Sorri 2011). Jokinen (2004, 213) tror att den yttersta orsaken till varför Viivi och Wagner är så populär i Finland beror på att vi finländare är ”civiliserade”. Vi förstår vad som är bra, vi är fördomsfria och vi kan uppskatta en informell serie.

1.3 Metod

Min avhandling är först och främst en kvalitativ undersökning även om vissa kvantitativa uppgifter ingår. Jag tar reda på hur onomatopoetiska interjektioner skapas

och används och hur de översätts. Med hjälp av det empiriska materialet betraktar jag närmare vilka typer av onomatopoetiska interjektioner som förekommer i serien Viivi och Wagner och hur interjektionerna har översatts. För att klargöra detta gör jag en jämförande analys mellan originalserierna och deras översättningar.

För att avgränsa forskningsområdet behandlar jag i denna avhandling de onomatopoetiska interjektioner som i första hand fungerar som effekter i materialet. Det betyder att största delen av de onomatopoetiska interjektioner som jag plockar ut för en närmare analys förekommer i serierutornas bakgrund. Men det finns också några undantag. I vissa fall står onomatopoetiska interjektioner i prat- eller tankebubblor och fungerar som vanliga repliker. Ytterligare behandlar jag endast sådana onomatopoetiska interjektioner som utgör en självständig mening och inte sådana som fungerar som meningsled. Till skillnad från andra onomatopoetiska interjektioner som presenteras i denna avhandling anger jag de undersökta interjektionerna med versaler. Därtill använder jag mig av ganska många tabeller för att belysa de undersökta interjektionerna. Orsaken till detta är att det ingår så många interjektioner i materialet att det skulle vara svårt att ge uttryck för dem på något tydligare sätt.

I analysdelen gör jag en egen kategorisering av de undersökta onomatopoetiska interjektionerna och använder Thorells (1973, 192–193) kategorisering av olika interjektioner som underlag. Därtill analyserar jag översättningsstrategierna i Viivi och Wagner och tillämpar den modell som Hygrell (1997, 74) tar upp i sin studie. Ytterligare betraktar jag fonologiska aspekter och utnyttjar Jokinens fonologiska principer (se Jokinen 2011, 112) som utgångspunkt. Jag granskar även hur funktionella översättningarna i materialet är. Som hjälpmedel vid den funktionella analysen fungerar teorin om funktionell översättning av Katharine Reiss och Hans J. Vermeer (1986). Jag har också intervjuat översättarna av Viivi och Wagner och tar upp vad de tyckte om att översätta denna serie.

1.4 Tidigare undersökningar

Det finns ett antal undersökningar om tecknade serier. Till exempel har Herkman (1999) undersökt språket i tecknade serier i sitt licentiatsarbete. Ytterligare publikationer och undersökningar om tecknade serier har gjorts av Jokinen (2011) (red.) och Manninen (1995).

Viivi och Wagner har undersökts ganska mycket i olika pro gradu-avhandlingar. Till exempel har Ritvanen (2009) undersökt språkliga ordlekar i serien i sin pro gradu-avhandling. Andra undersökningar är bland annat följande avhandlingar: Stenwall (2008) har studerat Viivi ja Wagner och dess svenska översättning. Risto (2009) har betraktat översättning av kulturbundna element i serien och Piironen (2008) har granskat semantiska tillägg, utelämnningar och förändringar i tre svenska översättningar av Viivi och Wagner.

Även översättning av tecknade serier har undersökts i pro gradu-avhandlingar. Bland annat har Rissanen (2013) betraktat hur utrymme och bilder i serier kan påverka översättarens arbete. Av undersökningen framgår att det begränsade utrymmet kan leda till att översättaren inte kan göra några tillägg även om de skulle behövas. Översättaren har dock kommit på nya sätt att förmedla information genom att utnyttja det tomma utrymme som finns mellan serierutorna.

Det går att hitta några undersökningar om onomatopoetiska uttryck och interjektioner. Bland annat har Takala (2004) skrivit en pro gradu-avhandling och Jääskeläinen (2013a) en doktorsavhandling om dem. I sin avhandling har Jääskeläinen (2013a) undersökt olika konstruktioner i imitativa ord i finskan.

Olika aspekter av översättning har undersökts mycket. För att nämna ett exempel har Hygrell (1997) undersökt funktionsförändringar i tyska översättningar av svensk skönlitteratur. Däremot finns det inte så många undersökningar om översättning av onomatopoetiska interjektioner i serier. Hallberg (1999) har undersökt onomatopoetiska uttryck i ryska serier i sin pro gradu-avhandling. Av undersökningen framgår att de flesta onomatopoetiska uttryck i hennes material var lånord eller nybildningar.

Kangassalo (2000) har undersökt översättning av interjektioner i Ralf Königs serier. Enligt henne finns det inga regler för översättning av interjektioner, utan översättaren kan ganska fritt göra sina egna val. En ytterligare undersökning om översättning av onomatopoetiska interjektioner i serier är av Kokko (2013) som har studerat översättning av engelska serier.

2 ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I TECKNADE SERIER

Andersson (1993, 12) skriver att det finns en likhet mellan uttryck och innehåll i onomatopoetiska tecken. Denna likhet är metaforisk i fråga om ljudsymbolik. I det följande tangerar jag likheten mellan uttryck och innehåll, då jag betraktar onomatopoetiska interjektioner i serier. I min redogörelse diskuterar jag först olika uttryckssätt i tecknade serier och därefter går jag in på varför onomatopoetiska interjektioner utgör en unik berättelseteknik för tecknade serier. Sedan definierar jag begreppet onomatopoetiska interjektioner och tar reda på vilka olika typer av interjektioner det överhuvudtaget finns. I avsnitt 2.4 studerar jag vilken roll typografi och fonologi spelar i onomatopoetiska interjektioner.

2.1 Om olika uttryckssätt i tecknade serier

Tecknade serier sägs ha sitt eget språk och sina egna uttryckssätt. Enligt Jokinen (2011, 99) har serien två modersmål, ord och bild. Dessa ord och bilder samt andra ikoner skapar ordförrådet för en serie (McCloud 1994, 47). Exempel på olika uttryckssätt i serier finns i bild 1.

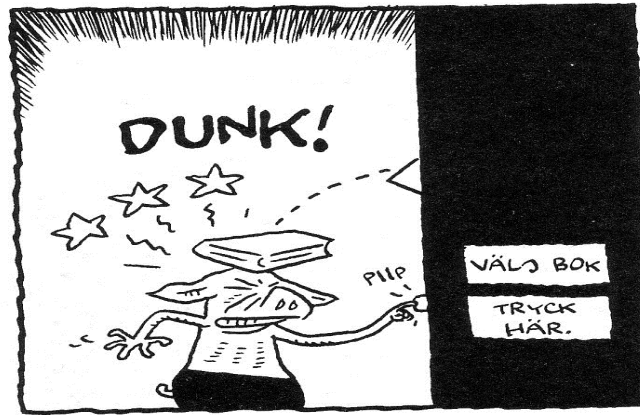


Bild 1. Exempel på olika uttryckssätt i tecknade serier (MT2, s. 25)

I bilden finns det gott om olika uttryckssätt som är typiska för tecknade serier. Bland annat förekommer det *ord*. I serier kan ord grovt delas in i fyra nivåer: narrativ text, prattext (repliker) i bubblorna, onomatopoetiska uttryck (ljudeffekter) och detaljtext, såsom skyltar och rubriker i tidningar (Manninen 1995, 45; Jokinen 2011, 107). I bilden står det två onomatopoetiska uttryck, nämligen DUNK! och PIIP samt detaljtexter ”välj bok” och ”tryck här”. Den skrivna texten placeras inne i rutan så att den blir en del av teckningen (Manninen 1996, 47). Det dominerande elementet i serier är *bild* (Herkman 1998, 27). En bild i en tecknad serie är alltid på sätt och vis förenklad, och även läsaren känner igen bilden som en representation, alltså en föreställd verklighet (Herkman 1998, 35). Till exempel är Wagner i bild 1 en representation av en gris som trycker på en knapp. Tekniskt sätt utgörs en bild av dess bakgrund och förgrund. Det är typiskt att de figurer som mottagaren ska identifiera sig med står i förgrunden, såsom Wagner i bild 1. Ytterligare händer det som står i förgrunden alltid i realtid, medan bakgrunden kan vara tidlös. (Launis 2001, 59–60.)

Bilder kan delas in i ikoner och symboler (Manninen 1995, 45). Den viktigaste ikonen i en serie är *rutan*. Rutorna bryter av både tid och utrymme i en serie. En typisk serieruta är rätvinklig, såsom i bild 1, men rutornas form och storlek varierar betydligt och deras form kan påverka mottagarens läsupplevelse (McCloud 1994, 98–99). Den mest

använda och starkt etablerade syntetiska ikonerna i serier är *pratbubblan* (McCloud 1994, 134; Herkman 1998, 45). Den skapades för att visualisera ljud och ge nyanser åt figurernas repliker och dialoger. Pratbubblan ersätter tankstrecket i början av repliken. Olika former av pratbubblor kan ge uttryck för ljud med olika ton, kraft och kvalitet. Samtidigt får repliker olika nyanser. Herkman (1998, 44) betonar dock att repliken inte får sin stämning endast från pratbubblans form utan att det också krävs samarbete mellan pratbubblor, fontstorlekar, typsnitt och handskrivna ord. (Herkman 1998, 44.)

Utöver ord och bilder finns det i serier också andra tecken som kompletterar betydelser hos bilder och ord. Herkman (1998) kallar dessa för *effekter*. Som effekter i serier räknas streck, olika symboler, färg och ljudeffekter. I bild 1 symboliserar de använda stjärnorna att det gör ont i huvudet på Wagner. Sådana här *symboler* används för att förmedla betydelser. Med hjälp av symboler kan man sammanfatta en mängd kunskaper i ett litet utrymme (Dickie 1990, 108). Man kan informera bland annat om någon person, institution eller aktivitet samt ge uttryck för egenskaper eller något som händer (Dickie 1990, 103). De mest kända symbolerna i serier är utöver stjärnor exempelvis glödlampa eller ljus, visslande fåglar runt figurens huvud, ett Z samt blixtrar och utrops- och frågetecken. Symbolerna är konventionella och har arbiträra betydelser. Med val av *streck* kan tecknaren däremot uttrycka funktion och rörelse samt källa, kraft och även betydelse av ljud (Happonen 2001, 103; Manninen 1996, 57). I bild 1 anger de använda strecken först och främst rörelse och riktning. Ytterligare förekommer det i bild 1 effekter som anger ljud. Dessa *ljudeffekter* kan antingen räknas som text eller en del av den tecknade bilden och de förklarar och kompletterar bilder (Herkman 1998, 45). På 1970-talet började man tänka på *färgens* roll i serier. Färger förde med sig ikonisk kraft, eftersom till exempel färgerna på kläderna började symbolisera själva figuren. Bild 1 utgör ett exempel på en svartvit serie. I svartvita serier står bilderna närmare språket, eftersom betydelserna syns bättre än formerna. På det sättet förmedlas budskapet och idéer mer direkt i svartvita serier än i serier med färg. Serier med färg kan däremot se verkligare ut än svartvita serier eftersom vi lever i en färgrik värld. (McCloud 1994, 191–192.)

Gemensamt för alla effekter är att de är väsentliga delar i serier och att de inte har samma funktion utanför serien som i serien. Effekterna beskriver i första hand ljud, känslotillstånd och rörelse. De ger också ramar åt den bild och/eller den text där de

förekommer. (Herkman 1998, 44.) Effekterna är konventionaliserade. De är i allmänt bruk och välkända, men man kan också fritt bearbeta dem enligt situation och förändringar i samhället (Herkman 1998, 46).

Såsom i bilderböcker, fungerar ord och bild också i serier samtidigt men på olika sätt. Det är fråga om en *dialog* mellan ord och bild, där den ena svarar till den andra och tvärtom (Oittinen 2004, 40–41). I en serie är bilderna på sätt och vis skrift och den skrivna texten bilder. Man ”skriver” med andra ord bilden och ”tecknar” texten (Manninen 1996, 48). Samspel mellan text och bild har beskrivits på många olika sätt. Till exempel indelar McCloud (1994) samspelet i fyra olika kombinationer. Ett verk kan bestå endast av bilder eller ord, bilder och ord kan samspela, bilder kan variera eller bilder kan tävla med varandra (Oittinen & Tuominen 2007, 56–57; se även Oittinen 2004, 41). Enligt Herkman (1998, 51–52) indelar Kuusamo (1990) ord i samband med reklambilder i fyra olika kategorier, av vilka åtminstone tre kan hittas i seriernas uttrycksätt. För det första kan orden vara utanför bilden. I serier syns detta i form av en textlåda nära rutans gränser. Den andra kategorin utgörs av ord som står som ramar för bilden så att de begränsar bilden på ett lingvistiskt sätt. Detta sätt förekommer dock knappast i serier. Den tredje kategorin utgörs av ord som överskrider gränserna. Denna komposition är rätt så vanlig i serier, där pratbubblor eller berättande text inte har några ramar utan en del av orden står ovanpå bilden eller orden kan till och med överskrida rutans gränser. Den fjärde kategorin utgörs av ord som på sätt och vis är ”klistrade” på bilden. Detta betyder att man inte kan urskilja orden i bilden, utan de har placerats antingen ovanpå bilden eller i någon detaljtext i den, såsom i skyltar i bild 1. Till denna kategori av ”påklistrade ord” hör också ljudeffekterna. (Herkman 1998, 51–52.)

2.2 Onomatopoetiska interjektioner som unik berättelseteknik i serier

Onomatopoetiska interjektioner är en unik berättelseteknik för serier. Å ena sidan förekommer det påfallande ofta onomatopoetiska interjektioner i tecknade serier. Å andra sidan används ljudeffekter i serier på ett annat sätt än i andra genrer, såsom i filmer och litteratur. Till exempel kommer ljudet i filmer från ett ljudspår som man kan höra. Enligt Hänninen och Kemppinen (1994, 85) har även tecknade serier ”ett ljudspår”, men det är stumt.

Enligt Jokinen (2014) präglas onomatopoetiska interjektioner i tecknade serier av att den visuella och den fonologiska aspekten kan läsas och förstås samtidigt. Även i skönlitteratur används onomatopoetiska interjektioner, men på ett annat sätt än i tecknade serier. I skönlitteratur uttrycks ljudeffekterna språkligt, vilket betyder att onomatopoetiska interjektioner i skönlitterära texter alltid kompletteras med något annat ord, vanligen med ett verb. Medan en onomatopoetisk interjektion i en tecknad serie lyder ”tjut, tjut”, återges den i skönlitteratur till exempel genom berättande text. På det sättet tycks onomatopoetiska interjektioner ha mer kraft i tecknade serier, då de förekommer i samband med en bild, som i och för sig ersätter de skrivna, kompletterande orden. Därtill kan ljudeffekter i skönlitterära texter förbli osynliga för läsaren som inte kan urskilja dem i texten (Jääskeläinen 2013b, 21). Men samtidigt är ljudeffekter också ett belysande exempel på att en effekt i en serie inte kan förstås utanför sin omgivning. Herkman (1998, 45) anser att effekterna kompletterar och förklarar bilder i serier: på grund av effekternas grafiska form kan man påstå att ljudeffekter är skrivna texter i form av bilder.

Trots att onomatopoetiska interjektioner är en unik berättelseteknik för tecknade serier är de samtidigt enligt Jokinen (2011, 111) också den mest missförstådda och förtalade delen i serier. Användningen av onomatopoetiska interjektioner har kritiserats bland annat för att de utarmar språket. Däremot spelar de i till exempel japanska serier en väsentlig roll.

2.3 Olika typer av onomatopoetiska interjektioner

Ordet *interjektion* kommer från det latinska ordet *interiectio*, som betyder ’mellankast’ (Åberg 2001, 50). Interjektioner är oböjliga ord som ”fungerar som syntaktiskt helt fristående led som inte går i vare sig underordning eller samordning” (Andersson 1993, 24). Interjektionerna kan vara uttryck för känslor, men de kan också fungera som uppmaningar eller beskriva skeenden (Wassdahl 2009).

Interjektioner kan indelas på olika sätt. Enligt Thorell (1973) kan interjektionerna indelas i fyra olika betydelsegrupper: impulsjoner, imitationer, imperationer och svarsord. Impulsjoner är uttryck för känslor men även för förvåning. Till impulsjoner räknas även några inlånade (religiösa) känslouttryck som ”amen”, ”halleluja” och ”hosianna” (Åberg 2001, 50). Imitationerna utgör den talandes reaktion på hörsel- eller synförnimmelser och har ofta en ljudhärmande eller ljudsymbolisk prägel. Till imitationer hör exempelvis olika djurläten. Imperationer är viljebetonade och liknar imperativer och vokativer. Till imperationer räknas också bland annat sådana ord och uttryck som ”hallå”, ”adjö”, ”god dag” och ”skål”. Eftersom svarsorden fungerar som syntaktiskt fristående led räknas de till interjektioner. Svarsordens primära betydelse är att förneka eller bekräfta något, och i allmänhet är de inte känslö- eller viljebetonade. (Thorell 1973, 622–623.)

Wierzbicka (1991, 291) skiljer mellan tre olika typer av interjektioner: emotiva, volitiva och kognitiva interjektioner. Emotiva interjektioner ger uttryck för känslor, medan volitiva interjektioner är viljebetonade. Kognitiva interjektioner liknar för sin del det som Thorell (1973) kallar för svarsord. Interjektioner tillhör ofta de mest karakteristiska särdragen i en kultur och man måste lära sig likheter och skillnader mellan interjektioner i olika språk (Wierzbicka 1991, 285–286). Man uttrycker till exempel att något luktar illa på olika sätt på olika språk, vilket framgår av följande exempel:

Fy! (svenska)
Fu! (polska)
Pfui! (tyska)
Hyi! (finska)
Pooh! (engelska)

I detta exempel kan man se att det förutom skillnader också finns likheter mellan interjektioner i olika språk. Till exempel är det svenska och det polska respektive det finska och det tyska uttrycket mycket lika.

Onomatopoetisk betyder ’ljudhärmande’ och *interjektion* innebär ’utropsord’ (Svensk ordbok 2009, sv. onomatopoetisk, sv. interjektion). *Onomatopoetiska interjektioner* är med andra ord utropsord som härmar ljud. De kan indelas i två grupper: primära och sekundära interjektioner. Primära interjektioner är primitiva ord som kanske

representerar de första ansatserna till ett mänskligt språk (Thorell 1973, 622). Några av dem kan hittas i lexikon (såsom ”smack”, ”tjut” och ”skrik”), andra inte (såsom ”bzzz” och ”psss”) (Wassdahl 2009). Till primära interjektioner hör ytterligare bland annat sådana människoljud som uttrycker en kort och spontan reaktion på en viss situation, såsom ”oj” och ”aj” (Åberg 2001, 50). Förutom primära interjektioner finns det också sekundära interjektioner som består av ord och fraser från andra ordklasser. (Thorell 1973, 622).

Onomatopoetiska interjektioner kallas också för *ljudeffekter*, eftersom de strävar efter att härma de ljud som de står för både i ord och bild (Jokinen 2011, 111). Ljudeffekter är enligt Herkman (1998, 43) ett typiskt sätt att visualisera ett sådant ljud som annars i tryckt form skulle vara omöjligt att ge uttryck för. Även Fiske (1992, 71) betonar vikten av onomatopoetiska uttryck: man försöker göra språket ikoniskt genom att använda sig av onomatopoetiska uttryck.

Jääskeläinen (2013a) kallar onomatopoetiska interjektioner för *imitativa uttryck*. Hon indelar dem i ”tama” (konventionella) och ”vilda” (unika) interjektioner. Som exempel på konventionella interjektioner kan nämnas ”klick”, ”krasch” och ”slurp”. Unika onomatopoetiska interjektioner är däremot sådana interjektioner som är mer originella till sin fonologiska struktur, såsom ”pfhiuuu”.

Förutom att onomatopoetiska interjektioner är ljudhärmande har de även andra funktioner. Vanligen vittnar de om händelser och världen. De onomatopoetiska interjektioner som är härledda från verb (till exempel ”skrik”, ”tjut” och ”vift”) beskriver både funktion och rörelse. Numera används sådana här ljudeffekter flitigt också i sociala medier för att ge en illusion av kommunikation. I berättelser använder man sig av ljudeffekter för att kulminera en vändpunkt, men ofta gäller det att ljudeffekten också kompletterar en händelse. Ytterligare använder man onomatopoetiska interjektioner för att ange hur något fungerar. (Jääskeläinen 2013b, 19–20.)

2.4 Typografi och fonologi i onomatopoetiska interjektioner

Onomatopoetiska interjektioner har en stark visuell funktion i serier. Såsom pratbubblans form medverkar till replikens stämning och nyanser kan man också i onomatopoetiska interjektioner ange ljud med olika kraft, ton och kvalitet genom att använda sig av olika typer av fontstorlekar, typsnitt och handskrivna ord. Typografin har också en estetisk funktion. Storleken, formen och det grafiska utseendet på bokstäverna kan påverka läsarens associationer samt styra läsarens blick eller framhäva rörelse eller något som händer i bilden.

I den västerländska kulturen läser man serier från vänster till höger. Läsaren fäster uppmärksamhet först på det som står i förgrunden till vänster och identifierar sig lätt med figuren där. Det som står på högra sidan av bilden är något fjärran och främmande, och där visas också nya och överraskande element (Happonen 2001, 105). Med hjälp av typografi kan man ange varaktighet och riktning för ljudet till exempel genom att växla mellan perspektiv. Man kan sträcka ut effekten från den ena sidan till den andra. Med val av perspektiv kan man även ge uttryck för bland annat ljud från en bil eller något annat fordon som rör sig snabbt (Herkman 1998, 51). Genom att använda sig av olika storlekar på bokstäver kan man också ange rörelsens kraft (Hänninen & Kempinen 1994, 85).

Förutom typografi spelar också fonologi en viktig roll i onomatopoetiska interjektioner. För interjektioner är det typiskt att de oftast uttalas på ett sådant sätt att man fäster uppmärksamheten på dem. I serier kan man få olika associationer av denna typ av prosodi i form av typografi. Enligt Jokinen (2011, 112) finns det några principer för användning av olika bokstäver när man beskriver ljud. Också Ingo (1990, 51) skriver att olika ljud används för att väcka olika associationer hos mottagaren. Med denna ljudmålning menas att man med hjälp av olika ljud kan betona olika aspekter: skeenden, rörelser, stämningar och känslor. I poesin har man traditionellt framhävt konsonanternas roll i att uttrycka olika skeenden och rörelser. Däremot beskriver man i synnerhet olika stämningar, känslor och sinnelag med hjälp av olika vokaler. (Ingo 1990, 50–51.) I onomatopoetiska interjektioner används olika vokaler bland annat för att uttrycka förundran (Jokinen 2014). Även ljudeffekterna kan få olika nyanser då olika ljud tilläggs (Jokinen 2011, 112). Ljudmålning har också en estetisk funktion och ibland kan

denna estetiska funktion vara viktigare än själva informationen (Ingo 1990, 189).

Enligt Ingo (1990, 51) associeras de bakre vokalerna *a*, *o* och *u* till exempel med tysta, allvarsamma, sorgliga och tråkiga saker. Ytterligare kan man genom användningen av dem beskriva tyngd, storlek, djup och allvarlig festlighet. I onomatopoetiska interjektioner används enligt Jokinen (2011, 112) vokalerna *o* och *u* för låga och mjuka ljud som ”bum” och ”ooh”. Däremot används vokalen *a* i torra, ”centrala” ljud, såsom ”krash” eller ”clack”.

Ytterligare skapar man genom användningen av *e*, *i*, *y* och *ä* och *ö* roliga, glada och lyckliga associationer. Därtill används dessa vokaler, speciellt *i* och *e* för litenhet och höjd. I serier används vokalen *i* vanligen för att ange högt ljud, såsom i ”iik” och ”kriik” (Jokinen 2011, 112). Exempel på användningen av olika vokaler kan man se i tabell 1.

Tabell 1. Exempel på vokaler i ljudmålning

Finska	Svenska
Suuri	Stor
Painava	Tung
Leikki	Lek
Hymy	Leende
Pieni	Liten
Hieno	Fin

I tabellen kan man se likheter i ljudmålning mellan finska och svenska. I synnerhet används vokalerna *i* och *e* i ord för samma betydelse.

Konsonanter används i synnerhet för att uttrycka olika skeenden och rörelse. Enligt Jokinen (2011, 112) används konsonanten *r* bland annat för dundrande och skrällande ljud, såsom i ”broom”. Konsonanterna *s* och *h* används däremot för väsande och susande ljud. Ytterligare förekommer konsonanten *l* i beskrivningar för att man använder tungan, såsom till exempel ”plääh!” (finska) respektive ”blää!” (svenska) i samband med seriebilder där figuren sträcker ut tungan. Några exempel på användningen av olika konsonanter i ljudmålning anges i tabell 2.

Tabell 2. Exempel på konsonanter i ljudmålning

Finska	Svenska
Jyristä	Dundra
Suhina	Sus
Käheä	Hes

I tabellen kan man se likheter mellan finska och svenska i synnerhet i användningen av konsonanterna *s* och *h* i ord med samma betydelse.

2.5 Sammanfattande slutsatser

Tecknade serier har sitt eget språk som består av ord och bilder men också av olika symboler och effekter, såsom streck, färg och onomatopoetiska interjektioner. Man kan säga att onomatopoetiska interjektioner är en unik berättelseteknik för serier. Å ena sidan förekommer det påfallande ofta onomatopoetiska interjektioner i tecknade serier. Å andra sidan används de på ett annat sätt i serier än i andra genrer. Endast i tecknade serier är det möjligt att samtidigt läsa och förstå onomatopoetiska interjektioner visuellt och fonologiskt (Jokinen 2014). Onomatopoetiska interjektioner kompletterar och förklarar bilder i serier.

Det finns olika typer av onomatopoetiska interjektioner, och hela tiden uppstår det även nya. Onomatopoetiska interjektioner kallas också för *ljudeffekter*, eftersom de strävar efter att härma de ljud som de står för (Jokinen 2011, 111). Ljudeffekter är enligt Herkman (1998, 43) ett typiskt sätt att visualisera ett sådant ljud som annars i tryckt form skulle vara omöjligt att ge uttryck för. Ytterligare kan ljudeffekter ha olika funktioner. Vanligen vittnar de om händelser och världen och kan beskriva bland annat känslor och rörelser.

Typografi spelar en viktig roll i onomatopoetiska interjektioner. Storleken, formen och det grafiska utseendet kan påverka läsarens associationer samt styra läsarens blick eller framhäva rörelse eller något som händer i bilden. Ytterligare kan man med hjälp av typografi ange varaktighet och riktning för ljudet till exempel genom att ändra perspektivet.

Även fonologi och ljudmålning spelar en central roll i onomatopoetiska interjektioner. Med ljudmålning menas att man med hjälp av olika ljud kan uttrycka olika känslor och verksamhet. I poesin har man traditionellt framhävt konsonanternas roll i att uttrycka olika skeenden och rörelser. Däremot beskriver man olika stämningar, känslor och sinnelag med hjälp av vokaler. Även onomatopoetiska interjektioner kan få olika nyanser då olika ljud tilläggs (Jokinen 2011, 112). Ljudmålning har också en estetisk funktion och ibland kan denna estetiska funktion vara viktigare än själva informationen (Ingo 1990, 189).

3 ÖVERSÄTTNING AV ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I TECKNADE SERIER

Det verkar som om onomatopoetiska interjektioner i tecknade serier är mer problematiska än dialoger, då de översätts. I det följande undersöker jag denna problematik. Först studerar jag översättning av tecknade serier i allmänhet och tar upp egenskaper hos en bra översättare av serier. Sedan betraktar jag onomatopoetiska interjektioner ur estetisk och fonologisk synvinkel. Därefter presenterar jag olika översättningsstrategier enligt Hygrell (1997). På basis av Hygrells indelning analyserar jag översättningarna i det empiriska materialet. Avslutningsvis tar jag upp teorin om funktionell översättning och tillämpar den i analysen om hur funktionella de översatta onomatopoetiska interjektionerna i materialet är.

3.1 Generellt om översättning av tecknade serier

Vid översättning är översättaren källtextens första mottagare. Vid översättning av serier ska man enligt Tolvanen (1996, 211) kanske vara försiktigare än vid översättning av något annat, eftersom felen syns tydligare än i översättningar av andra genrer. Begränsat utrymme utgör en av de största utmaningarna för en översättare av serier (Tolvanen 1996, 206). I svartvita serier såsom i Viivi och Wagner kan man i nödfall använda större pratbubblor. Detta går vanligen inte i serier med färg. När man översätter text i pratbubblor, ska man ta hänsyn till att det gäller prat. Då ska man vara försiktig med användningen av dialekt eller slangord, eftersom det kan leda till en misslyckad översättning. (Tolvanen 1996, 206–207.)

Översättning av serier är ofta utmanande för översättare. När man översätter serier gäller det inte bara text som ska överföras till ett annat språk utan man måste också ta hänsyn till allt som står i bilden, alltså allt visuellt. En bild utgörs av en komposition som å ena sidan består av streck, färg, form och djup, å andra sidan av innehåll (Launis 2001, 75). De abstrakta ordens betydelser kan översättaren hitta med hjälp av bildelement. Förutom dessa ska översättare av serier också kunna tolka symboler.

Symboler används vanligen för att uttrycka figurens känslotillstånd eller sinnelag, men också för att definiera funktion. Även upprepning av en symbol spelar en viktig roll i serier. Till exempel förstärker flera frågetecken eller utropstecken i rad, eller en kombination av dem, tecknens innebörd. Det viktigaste med översättningen är att den är koherent, alltså att den utgör en enhetlig helhet både i förhållande till dess innehåll och till källtexten (Vehmas-Lehto, 2011, 30–31).

Översättning av serier i tidningar liknar mest översättning av TV-serier, medan översättning av seriealbum kan påminna översättning av långa filmer eller romaner (Tolvanen 1996, 204–205). Emellertid ska man på sätt och vis översätta allt det som står i serier, medan det går bra att lämna bort något vid översättning av TV-serier eller filmer (Tolvanen 1996, 212). Vid översättning av vitsar i humorserier ska man enligt Tolvanen (1996, 211) ta hänsyn till om det gäller korta seriestrippar eller ett helt seriealbum. Det är inte nödvändigt att förmedla en vits i korta seriestrippar, eftersom man kan återkomma till dem senare. Däremot ska man i serieböcker och -album kunna tolka vitsarna på målspråket även om det skulle verka helt omöjligt.

Wassdahl (2009) skriver att ledstjärnan på sextio- och sjuttiotalen var att så långt som möjligt försvenska när man översatte serier. Figurerna skulle gärna placeras i en svensk miljö och man redigerade ogenerat och kortade till och med ner texterna. (Wassdahl 2009.) Numera gäller det att en översättning ska vara så funktionell som möjligt, men ändå inte avvika alltför mycket från sin ”förebild”, dvs. källtexten. Detta betyder att man imiterar den givna ”förebilden” med hjälp av en annan språk- och kulturkod (Reiss & Vermeer 1986, 52).

En översättare ska kunna bearbeta källtexten på så sätt att översättningen är acceptabel och lätt att förstå också i den målspråkliga kulturen (Reiss & Vermeer 1986, 32). När man översätter till sitt eget modersmål gör man sällan sådana språkfel som skulle bryta mot målspråkets system och grammatiska normer (Vehmas-Lehto 2005, 63). Om man har bristfälliga kunskaper i källspråket, kan man få felaktiga uppfattningar. Bristfälliga kunskaper i målspråket kan däremot förorsaka felaktiga formuleringar (Vehmas-Lehto 2005, 56).

Översättarens person spelar en viktig roll i och med att översättning påverkas av översättarens egna erfarenheter och bakgrundskunskaper (Reiss & Vermeer 1986, 52). En bra översättare har goda kunskaper i både käll- och målspråket. Hon eller han har kännedom om käll- och målkulturen, är nyfiken och har tålamod. En bra översättare tror inte på allt utan kan också ifrågasätta saker och ting (Tolvanen 1996, 212.) En bra översättare av serier känner till seriernas värld. Översättaren har goda kunskaper i hur serier utarbetas och kan tolka förutom själva texten också allt det som står i serierutorna.

3.2 Om översättning av onomatopoetiska interjektioner

Wassdahl (2009) går in på översättning av onomatopoetiska interjektioner. Hon anser att redaktörens arbete underlättas om översättaren hittar lämpliga motsvarigheter till onomatopoetiska interjektioner. Detta kan dock vara problematiskt. Wassdahl (2009) menar att översättaren så långt som möjligt ska försöka hitta passande motsvarigheter i ordböcker. Till exempel borde man översätta det engelska ljudet ”crunch” med ”tugg”, ”knaper” eller ”kras” och inte använda det ljud som uppstår när man tuggar: ”krschh”. Wassdahl (2009) tillägger dock att om det står ”bzzz” på engelska, kan man antingen välja att skriva ”surr” på svenska eller bevara samma uttryck, för ”bzzz” uppfattas på samma sätt både på svenska och på engelska.

Interjektioner har vanligen inte någon syntaktisk relation till andra grammatiska enheter, och därför kan det vara svårt att bestämma vad interjektionerna betyder och vilken funktion de har (se t.ex. Thorell 1973, 4, 622). Onomatopoetiska interjektioner i serier översätts vanligen så att de bevarar samma form och funktion också i översättningen. Till de onomatopoetiska interjektioner som har skapats med hjälp av verb kan översättaren hitta motsvarigheter i ordböcker. Däremot kan det vara svårare att hitta motsvarigheter till starkt kulturbundna primära interjektioner och interjektioner med starka ljudeffekter. I några serier gäller det att inte ändra ljudeffekterna, såsom i den belgiska serien Gaston, Don Martins serier i Mad och i amerikanska superhjälteserier. I dessa serier anses ljudeffekterna som en del av bild och därmed en del av serieskaparens stil och intention. (Wassdahl 2009.)

Vid översättning av onomatopoetiska interjektioner gäller det att fundera över i vilket sammanhang interjektionerna förekommer, dvs. om de är en del av text eller bild och om de förekommer i svartvita serier eller i serier med färg. Det är nämligen svårare att göra ändringar i en bild i serier med färg än i svartvita serier. Förr översatte man inte onomatopoetiska interjektioner av tekniska skäl eftersom de kunde täcka en halv bild, eller "vara inkomponerade" i bilden. Numera är ändringarna lättare att göra tack vare digital teknik. Samtidigt är översättare kanske mer trogna, och en omsorgsfull översättning blir nästan alltid längre än originalet. (Wassdahl 2009.)

3.3 Visuell synvinkel

Vid översättning av onomatopoetiska interjektioner, såsom vid översättning av ljudeffekter, ska man först och främst ta hänsyn till hur de ser ut i originalet samt hur de kommer att se ut i översättningen. Enligt Hänninen och Kemppinen (1994, 85) kan ljudeffekter ha en tydligare visuell funktion i serierutan än till exempel pratbubblor. Med val av bokstävernas form, mängd och storlek kan man ange olika typer av ljud och rörelser. Man kan också använda sig av en ljudeffekt till och med för att ange fart i stället för fartstreck (Hänninen & Kemppinen 1994, 85).

Översättning av onomatopoetiska interjektioner i serier kan på sätt och vis jämföras med översättning av poesi. Även orden *onomatopoetisk* och *onomatopoesi* antyder om detta. Översättning av onomatopoetiska interjektioner kräver att översättaren har förutom goda språkkunskaper också en skönlitterär förmåga, eftersom det inte bara gäller att förmedla budskapet utan också att tänka på formen. På samma sätt som översättare av poesi måste ta hänsyn till bland annat diktens rytm, rim, metrik och versformer och försöka formulera en sådan översättning som också fungerar i målkulturen, måste översättaren vid översättning av onomatopoetiska interjektioner fundera över vilken funktion interjektionerna har och hur man bäst förmedlar funktionen. Vid översättning av en dikt kan det krävas omfattande bearbetningar, men samtidigt ska man kunna behålla diktens budskap, intention, dess emotiva innehåll och bildspråk. (Grossman 2010, 95–96.) Det som gör översättning av onomatopoetiska interjektioner och översättning av poesi liknande gäller dessa estetiska aspekter. Ur estetisk synvinkel är det viktigt att översättaren av onomatopoetiska interjektioner

strävar efter att översättningen så mycket som möjligt liknar källtexten. Även i översättning av poesi spelar denna estetiska synvinkel en central roll.

3.4 Fonologiska aspekter

Fonologi är viktig då man översätter uttryck för ljud. Översättaren ska kunna veta hur ord och uttryck uttalas på både käll- och målspråket. Till exempel uttalas vokalen *e* i den engelska ljudeffekten "screech" som *i*. Då ska den ersättas med vokalen *i* i svenskan så att översättningen kan bli "iiiih" eller "skriik". Ytterligare assimileras bokstäverna *a*, *i* och *e* i den engelska ljudeffekten "aaieeeee" till "aajjj" eller också "aajjee" på svenska, där halv vokalen *j* ersätter vokalen *i*. (Wassdahl 2009.) Också Jokinen (2014) betonar att onomatopoetiska uttryck läses som de uttalas, inte som de skrivs. Därför kan översättaren försöka hitta en passande motsvarighet genom att själv uttala alternativa uttryck. Till exempel kan man på det sättet hitta ett uttryck som förmedlar detsamma som "viuuuh". (Jokinen 2014.)

Som påpekats ovan borde man vid översättning av onomatopoetiska interjektioner, såsom vid översättning av poesi, sträva efter samma funktion. Vid översättning av poesi är det viktigt att kunna förmedla diktens melodi med hjälp av bland annat ljudmålning. Med ljudmålning försöker man skapa olika associationer som tilltalar både läsarens intellekt och känslor. Att bevara dessa associationer som sådana är praktiskt taget omöjligt men en bra översättare kan förmedla åtminstone en del av associationerna. (Ingo 1990, 51.) Också vid översättning av onomatopoetiska interjektioner gäller det att försöka förmedla ljud som å ena sidan passar för bilden och behåller tecknarens intention och å andra sidan fungerar på målspråket. Detta kan nås genom passande ordval, dvs. att man använder sig av sådana ord för ljud att de på något sätt liknar ljuden i original.

3.5 Strategier vid översättning av onomatopoetiska interjektioner

Jokinen (2011, 112) anser att man borde översätta alla onomatopoetiska uttryck, men att man i verkligheten inte gör det. I det följande tar jag upp olika strategier för översättning av onomatopoetiska interjektioner. Jag utgår från de strategier som jag tillämpar då jag undersöker översättningarna av Viivi och Wagner. Därtill presenterar jag teorin om funktionell översättning som översättningsstrategi.

3.5.1 Översättningsstrategier enligt Hygrell

Översättarens strategier hänger samman med hur översättningen blir. Översättaren använder sig ofta av olika översättningsstrategier samtidigt (Hygrell 1997, 75). I denna avhandling undersöker jag översättningar av onomatopoetiska interjektioner först och främst på basis av Hygrells (1997, 74) indelning av olika översättningsstrategier. I Hygrells modell ingår fyra översättningsstrategier: uteslutning, övertagande, efterbildning och ersättning.

Uteslutning betyder att man lämnar bort något i översättningen, vanligen på grund av att det skulle vara för svårt att hitta ett passande uttryck i målspråket. Ytterligare kan ett element i originaltexten uteslutas, om det anses som oviktigt från funktionell synpunkt (Hygrell 1997, 77). När man övertar element så att de har samma betydelsebärande språkliga form i käll- och måltext, är det fråga om *övertagande*. Med andra ord är det fråga om ett direkt lån. Man använder sig av denna strategi till exempel vid översättning av sådana ord som redan står som lånnord i källtexten. Denna strategi kan dock leda till att elementen blir mer främmande i måltexten (Hygrell 1997, 98).

Med *efterbildning* menas att orden i källtexten överförs med ungefär samma denotation till målspråkliga ord, vilka i enlighet med målspråkets grammatik fogas samman till en ny text, måltext (Hygrell 1997, 126). Till skillnad från ordagrann översättning gäller det att förmedla innehållet i stället för att översätta ord för ord. Hygrell (1997, 74) skiljer mellan tre typer av efterbildning. Efterbildning kan gälla textställen som bygger på

kulturella fenomen som är främmande i målkulturen. Den andra typen av efterbildning leder till en ovanlig språklig konstruktion eller till en betydelseförändring. I den tredje typen av efterbildning är det fråga om att ett textparti har förlorat en dimension i översättningen, till exempel när en dubbeltydighet har fallit bort eller en dialektmarkering saknas i måltexten. (Hygrell 1997, 126–127.)

Ersättning betyder att översättaren ersätter källspråkligt eller källkulturellt material med målspråkliga element som inte, i varje fall inte på ordnivån, har en denotativ motsvarighet. I samband med ersättning blir översättarens kreativa arbete tydligt (Hygrell 1997, 193). Det finns tre typer av ersättning. För det första kan översättaren ersätta en företeelse med en annan företeelse, till exempel ersätta någon maträtt som inte är känd i målkulturen med någon rätt som man känner till. Den andra typen av ersättning betyder att man ersätter ett källspråkligt uttryck med ett målspråkligt uttryck. Hit hör bland annat ersättningar av ordspråk och talesätt. Den tredje ersättningstypen innebär att ett källspråkligt textstycke ersätts med översättarens egen text (Hygrell 1997, 74–75.)

3.5.2 Teorin om funktionell översättning av Reiss & Vermeer

Teorin om funktionell översättning som översättarens strategi har ursprungligen skapats av Katharina Reiss och Hans J. Vermeer (1986). Enligt teorin har översättning alltid en funktion, och i en bra översättning förverkligas dess egen funktion, dess mål. Olika funktioner kan enligt Reiss indelas i tre huvudkategorier: informativ, expressiv och appellativ funktion. Den informativa funktionen betyder att endast källtextens informativa innehåll förmedlas. Med den expressiva funktionen avses att översättningen förmedlar förutom den informativa funktionen i källtexten också den expressiva intention som källtextens skapare har haft. Den appellativa funktionen betyder att måltexten har en dialogisk dimension och den ska få mottagaren att reagera. Förutom dessa tre funktioner finns det också en fjärde funktion, nämligen fatisk funktion, som innebär bland annat att olika tilltal används. (Munday 2012, 112–115.)

Vid översättning av serier är det först och främst fråga om att förverkliga deras expressiva funktion. Vid översättning av serier ska man med andra ord koncentrera sig på att förmedla källtextens estetiska dimension i måltexten. Vid översättning av sådana texter gäller det att översättaren ska använda sig av en så kallad identifierande metod, vilket innebär att översättaren förmedlar författarens perspektiv (Munday 2012, 112).

Förutom valet av översättningsstrategi tänker översättaren också på översättningens funktion. Enligt teorin om funktionell översättning ska översättningens funktion, dvs. *skopos*, förverkligas. Ordet *skopos* kommer från grekiskan och betyder "mål" (Reiss & Vermeer 1986, 55). Översättningens *skopos* behöver inte vara densamma som i källtexten, vilket betyder att tillbakaöversättningar kan vara helt omöjliga. *Skopos* beaktas i tre faser. Först definierar översättaren översättningens *skopos* och rangordnar de drag i källtexten som måste beaktas vid översättningen. Sedan översätts källtexten enligt rangordningen. (Reiss & Vermeer 1986, 59.) *Skopos* kan definieras endast enligt den hypotetiska målgruppen, dvs. vilka som är mottagare. Även rangordningen av de olika dragen i källtexten måste göras utifrån målgruppen. Detsamma gäller också överföringen av budskapet. Budskapet överförs med hänsyn till målgruppens förväntningar och behov. Som sagt kan översättningens *skopos* dock avvika från källtextens *skopos*.

En översättning är en ny text som skapas för en ny kultur och en ny målgrupp. Översättning sker alltid i en viss situation och för en viss situation. Å ena sidan påverkas översättarens tolkning av situationen, å andra sidan av allt det som anknyter till den text som ska översättas (Oittinen 2001, 134). Situationen styrs av tid, plats och tema för översättningen (Immonen 2005, 172).

Vid översättning tar man också genomgående hänsyn till den som kommer att tolka de översatta tecknen, dvs. mottagaren. Budskapet bearbetas på basis av förhandsuppfattningar som man har om mottagaren (Veivo & Huttunen 1999, 101). Mottagaren tolkar i allmänhet texter som oberoende helheter. Mottagaren gör sina tolkningar på basis av sina egna erfarenheter, attityder och bakgrundskunskaper. Den avgörande mottagaren för en översättning är själva översättaren. Översättning är alltid översättarens tolkning av originalet. Vid översättning av serier ska översättaren kunna

tolka även de minsta visuella hänvisningarna (Jokinen 2011, 105). Till exempel ger storlek, form och även färg på bokstäverna mer innehåll och ytterligare information för läsaren om bland annat figurens karaktär (Manninen 1996, 47).

3.6 Sammanfattande slutsatser

Vid översättning av onomatopoetiska interjektioner kan översättaren möta olika typer av problem. Ett av problemen kan vara om en onomatopoetisk interjektion räknas som text eller som en del av bild. Det kan vara svårt att göra ändringar i bilden. Särskilt gäller detta när det är fråga om färgbilder.

Onomatopoetiska interjektioner i serier blir översatta vanligen så att de bevarar samma form och funktion också i översättningen. Det kan dock vara svårt att förmedla samma funktion om det inte går att tolka interjektionens funktion i källtexten. Särskilt kan det uppstå problem, i och med att interjektionen inte har någon syntaktisk relation till andra grammatiska enheter (Thorell 1973, 4, 622).

Översättaren ska också kunna veta hur ord och uttryck uttalas på både käll- och målspråket. I översättningar borde man sträva efter att den översatta onomatopoetiska interjektionen skulle ha samma eller ens likvärdig funktion som originalet. Vid översättning av onomatopoetiska interjektioner gäller det också att försöka förmedla ljud som å ena sidan passar för bilden och behåller tecknarens intention och å andra sidan fungerar på målspråket.

4 ONOMATOPOETISKA INTERJEKTIONER I VIIVI OCH WAGNER

I detta kapitel analyserar jag det empiriska materialet. Först diskuterar jag materialet på en allmän nivå och tar upp onomatopoetiska interjektioner i materialet. Sedan analyserar jag översättning av onomatopoetiska interjektioner enligt Hygrells (1997, 74) indelning av olika översättningsstrategier. Avslutningsvis undersöker jag hur funktionella översättningarna av onomatopoetiska interjektioner i Viivi och Wagner är.

Jag hänvisar till det empiriska materialet med förkortningarna KT (= källtext) och MT (= målttext) på följande sätt: KT1 står för *Viivi ja Wagner 1. Sixpäkki ja salmiakkia* (2003), KT2 för *Viivi ja Wagner 3. Ei banaankuoria paperikoriin!* (2005), MT1 för *Viivi och Wagner 1. Sexpack och salmiak* (2005) och MT2 för *Viivi och Wagner 3. Inga bananskal i papperskorgen!* (2006). Eftersom sidonumren på exempel är desamma både i käll- och målttexterna anger jag ibland bara den ena källan.

4.1 Analys av Viivi och Wagner

I det följande gör jag först en jämförande analys av de två originalalbumen och betraktar bland annat Tuomolas stil. Sedan diskuterar jag kort översättning av Viivi och Wagner i allmänhet. Bland annat tar jag upp vad översättarna säger om sitt översättningsarbete.

4.1.1 Viivi och Wagner som tecknad serie

Enligt Launis (2001, 60) har bokpärmen ett antal olika funktioner. Å ena sidan presenteras de viktigaste figurerna eller det som mottagaren ska identifiera sig med på pärmen. Å andra sidan kan pärmen ladda förväntningar hos mottagaren. När man väljer pärmbilden ska man tänka på hur bilden uppfyller hela verkets funktion. Dessutom kan pärmbilden hjälpa mottagaren att uppfatta innehållet eller till och med bidra till försäljningen av verket (Launis 2001, 61).

I Viivi och Wagner ser man båda huvudfigurerna på pärmen. Titlarna på albumen syns också på bildnivån och man kan sluta sig till att det gäller en humorserie. I *Viivi och Wagner 1* (2005) kan man genom att titta på pärmen få en uppfattning om att det kanske är Wagner som tycker om att dricka öl. I *Viivi och Wagner 3* (2006) står det ett utropstecken i slutet av titeln för att markera att det är fråga om en uppmaning. Detta stöds också av figuren Viivi som står i bilden och ser arg ut. Hon höjer sitt pekfinger mot Wagner som håller på att lägga ett bananskal i papperskorgen.

Man kan uttrycka humor genom att man antingen förenklar eller överdriver figurens utseende. Detta betyder enligt McCloud (1994, 30) dock inte att man utelämnar några detaljer utan att man fokuserar på vissa detaljer. På det sättet förstärker man betydelsen. Figurerna är nästan alltid ett slags hybrider av realism och fantasi (McCloud 1994, 31–46).

Viivi och Wagner är en typisk humorserie där man använder förenklade och överdrivna figurer. Figuren Wagner tycks representera en man. Han har ett stort tryne, stora ögon och öron samt en kropp som uppenbart är för liten i förhållande till huvudet. Om figurens huvud är större än dess kropp, har man fler möjligheter att förmedla olika känslor med figurens ansiktsuttryck (Bishop 2008, 54). Ytterligare har Wagner en ganska stor mage och dålig hållning, vilket kan tyda på att han är lat. Även Viivi har ett stort huvud och stora bröst men också ganska små fötter och händer. Viivi har nästan alltid en svart polskjorta och rutiga byxor på sig. Wagner är klädd i svarta byxor och har händer i stället för klövar, vilket tyder på att det ligger något mänskligt i denna djurfigur. Den lilla knorren är i och för sig ett tecken på att det gäller ett djur. Detta kan också ses som en teknik för att uttrycka humor och för att ge figuren mer rättigheter att göra olika saker (Jokinen 2011, 103).

Kanerva (2013) konstaterar att det är typiskt att det sker stilistiska förändringar i serier som har kommit ut i många år, såsom i Tove Janssons serie Mumin. Den förändrade stilen kan å ena sidan bero på estetiska skäl, eftersom man i allmänhet tycker att mjukare linjer gör figurer mer sympatiska. Å andra sidan blir det snabbare och lättare för tecknaren att rita på ett mjukare och mer förenklat sätt.

Det finns några tydliga skillnader mellan huvudfigurernas utseenden när man jämför det första albumet med det andra. I *Viivi ja Wagner 1* (2005) är Wagners huvud mindre och smalare med mindre öron och tryne och Viivis hår är kortare än i *Viivi och Wagner 3* (2006). Ytterligare ser de båda knubbigare ut och har kortare armar och ben i det senare albumet. Det finns dock några visuella saker som inte har förändrats. Bland annat varierar storleken på bilderna nästan inte och Tuomola använder sig sällan av olika perspektiv. Ytterligare finns det gott om symboler i *Viivi och Wagner*, till exempel noter för att ange musik, hjärtan för att symbolisera kärlek och stjärnor för att uttrycka att något gör ont. Figurerna är mestadels illustrerade ur ett normalt perspektiv, vilket betyder att läsaren ser figurerna som om man skulle titta på dem genom kameran. Detta är enligt Herkman (1998, 31) typiskt just för humoristiska serier och ibland det effektivaste sättet att berätta en vits.

4.1.2 Om översättning av Viivi och Wagner

Det var en utmaning för översättarna av *Viivi och Wagner* att försöka behålla den finländska miljön och kombinera den med ett rikssvenskt språk, inte finlandssvenska. Dessutom var det en utmaning att hitta moderna svenska uttryck som skulle återge samma intryck som originalet. För översättningsarbetet diskuterade översättarna Maija Berndtson och Mats Öström finländsk kontra svensk mentalitet. De funderade också över attityder samt skillnader och likheter mellan Finland och Sverige. (Berndtson 2014.) Nedan går jag in på några kulturbundna uttryck i källtexterna och översättning av dem. Avsikten är att visa att det kan uppstå skillnader mellan käll- och måltext inte bara när det gäller översättning av onomatopoetiska interjektioner utan också vid översättning av kulturbundna uttryck i allmänhet.

Översättarna har med tanke på den svenska mottagaren uteslutit så gott som alla hänvisningar till Finland och den finska kulturen. Översättarna har lämnat bort sådana ortnamn som inte nödvändigtvis är bekanta för den svenska mottagaren. Även personnamn och hänvisningar till finsk valuta har utelämnats. I en stripp (KT2, s. 25) talas det till exempel om "Vihdin kunnalliskertomus", medan det i översättningen

(MT2, s. 25) står ”kommunens beslut”. För att inte nämna ”Erkki Tuomioja” och ”Kirka” (KT2, s. 7) som antagligen nästan ingen svensk känner till har översättarna ersatt dessa med ”en minister” respektive ”en popsångare” (MT2, s. 7). Ett annat exempel på att man utelämnar ett uttryck som är starkt bundet till den finska kulturen utgörs av översättningen av ”markka” till ”20 cent” (KT2 & MT2, s. 14).

Ibland har hänvisningar till finländsk kultur en viss funktion och därför är det viktigt att bevara dem. De finländska ortnamnen ”Närpes” (MT1, s. 33) och ”Lahtis” har bevarats i översättningarna (se MT1, s. 30). Av dessa används ”Närpes” i en ordlek som är skriven på svenska också i originalet: ”Jag är från Närpes och jag har herpes”. Att man har bevarat ortnamnet ”Lahtis” kan bero på att Lahtis är känt utomlands bland annat för sina vintertävlingar. Det kan också bero på att Lahtis är Tuomolas födelsekommun. I ett fall använder sig översättarna av citat. I exempelstrippens sista ruta (KT2, s. 31) står det: ”Se on sitä suomalaista kansankapitalismia”. I översättningen (MT2, s. 31) står det: ”Det kallas ’finsk folkkapitalism’”.

Ordlekar kan vara problematiska för översättaren. Dels kan problemen hänga samman med språket, dels med kulturbundna aspekter. Även Berndtson (2014) tycker att det mest utmanande vid översättning av Viivi och Wagner var språkliga ordlekar och i synnerhet där bilder var kopplade till en finsk ordlek. Som exempel på översättning av ordlekar kan nämnas en stripp (KT1, s. 35), där Wagner går på gatan och konstaterar: ”Pännii. Taidan vetää lärvit.” Han ska besöka krogen, men mannen vid dörren förhindrar honom att komma in. Han säger: ”Ei tuossa kunnossa”. I den sista rutan ser Wagner arg ut och säger: ”Pännii. Taidan vetää lärviin.” I översättningen (se MT1, s. 35) står det i den första rutan: ”Allt går åt helvete. Jag behöver suppa till.” I den följande rutan säger vaktmästaren: ”Du har fått för mycket.” På detta reagerar Wagner genom att säga: ”Allt åt helvete. Du behöver sopas till.” Översättarna har ersatt den källspråkliga ordleken med en målspråklig ordlek som bygger på ett annat ord som ändå har någon anknytning till situationen (se också Hygrell 1997, 193). I översättningen förmedlas Tuomolas intention att leka med ord.

Även talesätt kan vara utmanande vid översättning. I den finska strippen (KT1, s. 33) frågar Wagner: ”Ookkonä Oulusta?” som imiterar den österbottniska dialekten. I den

översatta versionen står det däremot: ”Det verkar Grönköping”. Denna typ av reducerande efterbildning som översättningsstrategi kan leda till att den komiska funktionen inte återfinns i måltexten (se också Hygrell 1997, 171).

4.2 Översättning av onomatopoetiska interjektioner i Viivi och Wagner

I det följande analyserar jag onomatopoetiska interjektioner i materialet och går in på forskningsfrågorna. Först betraktar jag hurdana onomatopoetiska interjektioner som förekommer i materialet (forskningsfråga 1). Sedan undersöker jag vilka strategier som används vid översättning av dem (forskningsfråga 2). Avslutningsvis studerar jag hur funktionella onomatopoetiska interjektioner är i översättning (forskningsfråga 3).

4.2.1 *Onomatopoetiska interjektioner i materialet*

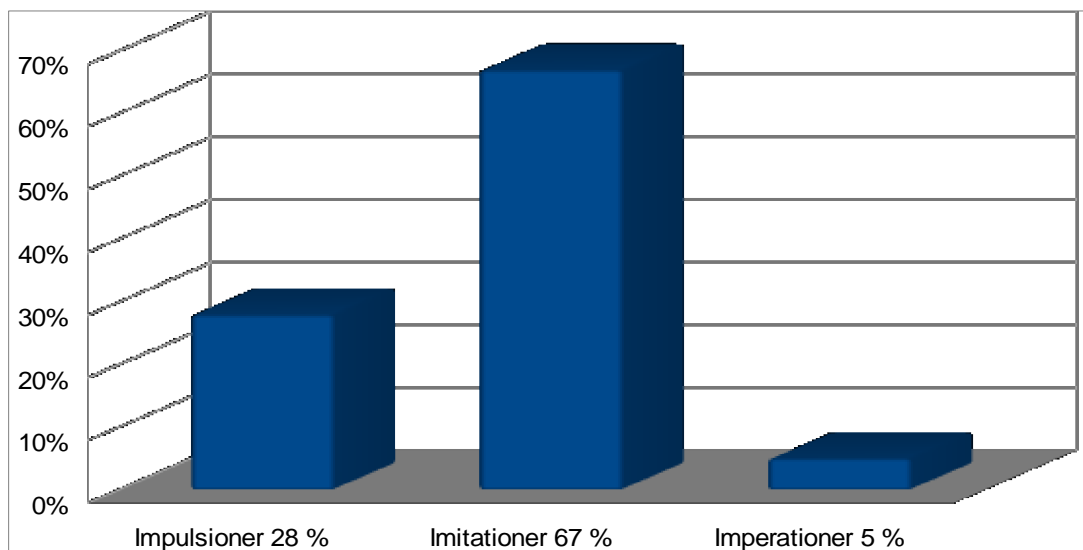
För att undersöka hurdana onomatopoetiska interjektioner det finns i tecknade serier har jag plockat ut sammanlagt 135 onomatopoetiska interjektioner i källtexterna för en närmare analys. Analysen går ut på att ta fasta på hur interjektionerna kan kategoriseras och hur typografi och fonologi kommer fram i interjektionerna.

Jag indelar onomatopoetiska interjektioner i materialet i impulsjoner, imitationer och imperationer (se figur 1 och Thorell 1973, 192–193). Gränserna mellan dessa olika typer av interjektioner är flytande och en interjektion kan samtidigt ha olika funktioner. Till exempel kan en onomatopoetisk interjektion uttrycka både känsla och verksamhet. Exempelvis kan interjektionen GRR beskriva både att figuren är arg och samtidigt syfta på att den biter ihop tänderna. Därtill indelar jag imitationerna i fyra underkategorier enligt deras funktioner.



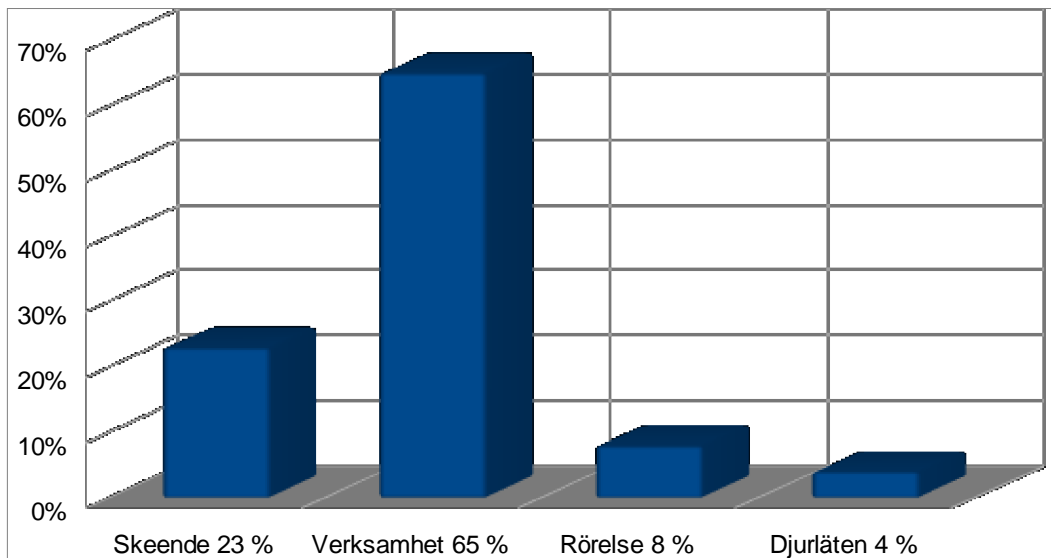
Figur 1. Indelning av onomatopoetiska interjektioner i materialet

Av de undersökta onomatopoetiska interjektionerna är sammanlagt 38 impulsjoner, 90 imitationer och 7 imperationer. De olika onomatopoetiska interjektionerna uttrycks i procent i figur 2.



Figur 2: Antalet olika typer av onomatopoetiska interjektioner i materialet

Som framgår av figur 2 är de flesta onomatopoetiska interjektioner i materialet *imitationer*. Imitationerna har olika funktioner; de kan beskriva skeenden, verksamhet, rörelse eller djurläten. Till exempel uttrycker PLING PLONG skeende, då det ringer på dörrklockan, KLIPS uttrycker verksamhet, då man klipper något, VIUH markerar en snabb rörelse och KVAAK är ett djurläte. De undersökta imitationernas olika funktioner uttryckta i procent kan ses i figur 3.



Figur 3. De undersökta imitationernas olika funktioner

Figur 3 visar att största delen av imitationerna uttrycker verksamhet. För det andra förekommer det ofta sådana imitationer som beskriver skeenden. Ibland är det dock svårt att skilja mellan vad som uttrycker verksamhet och vad som beskriver skeende. Till exempel kan imitationen KLIK uttrycka att någon klickar på något (verksamhet) men också att det klickar i något (skeende). Av de undersökta 90 imitationerna uttrycker bara sju rörelse och fyra är läten från djur.

Medan onomatopoetiska imitationer har olika funktioner, uttrycker onomatopoetiska *impulsioner* känsla. I materialet finns det impulsioner som ger uttryck för antingen positiva eller negativa känslor. Över hälften (20 fall) av de undersökta 38 impulsionerna uttrycker negativa känslor och i 18 fall är det fråga om positiva känslor. Som exempel på negativa känslor förekommer bland annat förskräckelse (t.ex. AARG! och IIK!), obehag eller smärta (t.ex. HNGH!), skadeglädje (HÄ HÄ!) och besvikelse (HMP!). Av positiva känslor förekommer glädje (t.ex. olika skrattljud såsom HA HA HA HA och HEH HEH) och välbehag (t.ex. MMM). Typiskt för impulsionerna är att de är korta och att de mestadels består av konsonanter. Detta syns också i materialet.

Minoriteten av de undersökta onomatopoetiska interjektionerna är *imperationer*. Typiska imperationer är bland annat olika uttryck för att locka djur (t.ex. TUI TUI) och olika uttryck för vyssning och hyssning. I materialet kan som imperationer räknas också sådana viljebetonade interjektioner som till exempel HEKO HEKO i betydelsen 'försök inte' och GNAA GNAA som betyder 'gnata ej'.

Typografiskt finns det några skillnader, när man jämför onomatopoetiska interjektioner i källtexterna. I huvudsak är onomatopoetiska interjektioner skrivna eller tecknade med svarta och smala versaler i bägge album. Emellertid använder Tuomola sig av flera och mer omväxlande onomatopoetiska interjektioner i *Vivi och Wagner 1*. Mer än hälften (57 %) av de undersökta interjektionerna finns i det första albumet. Där har Tuomola även lagt märke till effekternas olika grafiska utseenden. Däremot finns det i *Vivi och Wagner 3* färre onomatopoetiska interjektioner i serierutornas bakgrund och som vanligen är tecknade med en mycket förenklad stil. Dessa skillnader hänger troligen ihop med den förenklade stil som Tuomola använder sig av i det senare albumet.

Även om Tuomolas intention tycks vara att bevara den förenklade stilen, ser man ändå att typografin spelar en viktig roll i onomatopoetiska interjektioner. Det är typiskt att till exempel de onomatopoetiska interjektioner som anger små och korta ljud skrivs med små och smala bokstäver, såsom sådana imitationer som PIIP eller VIFT. Däremot är de interjektioner som uttrycker intensivt och högt ljud tecknade med bredare och större bokstäver. Ju högre ljud, desto mörkare bokstäver. Exempel på detta kan man se i bild 2.



Bild 2. Exempel på olika typer av typografi i Viivi och Wagner (MT2, s. 45)

I bildens första ruta anger effekten kanske snarare ett intryck av rörelse än ljud. Även de vita (eller tomma) bokstäverna kan syfta på att det egentligen inte ens "hörs" någonting. Den utsträckta onomatopoetiska interjektionen anger också riktning för Wagners rörelse med tungan. I den andra exempelrutin har Tuomola använt sig av olika typer av typografi för att ge ett intryck av ett mer eller mindre störande högt ljud. Interjektionerna BRUUM!!! och RRRR!!! är tecknade med smalare bokstäver vilket ger ett intryck av att ljuden kanske uppstår längre borta, men flera utropstecken i rad förstärker dem. Interjektionerna BRR och KLONK! är däremot tecknade med tjocka bokstäver vilket tyder på att det gäller ett mycket högt ljud, medan KLONK! som är tecknad med vita bokstäver på sätt och vis står för dovt ljud.

Typografiskt finns det inte så många skillnader när man jämför översatta interjektioner med interjektioner i original. Nästan alla översatta interjektioner liknar grafiskt interjektioner i original. Tuomolas stil har med andra ord inte förändrats i översättningarna. Av de undersökta 135 onomatopoetiska interjektionerna förekommer 64 % i bakgrunden och 36 % i prat- eller tankebubblor. Exempel på onomatopoetiska interjektioner i pratbubblor kan man se i bild 3.



Bild 3. Exempel på onomatopoetiska interjektioner i pratbubblor (MT2, s. 15 & 17)

I dessa två exempelfall utgörs hela repliken av onomatopoetiska interjektioner. I den första rutan förekommer en onomatopoetisk imitation (NÖFF NÖFF) och en impulsjon (HE HE!). I den andra serierutan kan den onomatopoetiska interjektionen räknas som imperation, åtminstone i källtexten. Översättningen KUCKELIKUU av imperationen KUKKUTIKUU (KT2, s. 15) kan också räknas som imitation.

Ur fonologisk synvinkel kan man spåra Jokinens (2011, 112) principer för ljudmålning i onomatopoetiska interjektioner i källtexterna (se också avsnitt 2.4). Av vokalerna används *a* i ”centrala” ljud, såsom i ljud som anger att någon skrattar eller krasar. Vokalen *e* förekommer i regel inte i onomatopoetiska interjektioner i källtexterna. Vokalerna *o* och *u* förekommer i låga och mjuka ljud, såsom i den onomatopoetiska imitationen SHUFFLE SHUFFLE BOM. Vokalen *i* används först och främst i höga och pipiga ljud men också i sådana onomatopoetiska imitationer som VIUH! (KT1, s. 22) eller VISP VISP!! (KT2, s. 37) som beskriver en snabb rörelse. I källtexterna förekommer vokalen *y* vanligen i diftonger och i ljud som uppstår när man använder mun, i synnerhet när man äter eller dricker något. Som exempel på detta kan nämnas MÄYSSYN MÄYSSYN! (KT1, s. 32).

Vokalerna *ä* och *ö* används enligt Ingo (1991, 51) i ord och uttryck som speglar glada och lyckliga associationer. Detta syns inte i onomatopoetiska interjektioner i materialet.

Dessa vokaler förekommer i synnerhet i sådana ljud som på sätt och vis kan verka störande. Som exempel kan nämnas impulSIONEN HÄ HÄ! som uttrycker skadeglädje samt de onomatopoetiska imitationerna MÄYSSYN MÄYSSYN! när man frossar något och PÄLÄ PÖLÖ HÖLÖ! (KT1, s. 12) som tyder på att människor pratar högt. Ytterligare exempel på olika vokaler i onomatopoetiska interjektioner i käll- och måltexter anges i tabell 3.

Tabell 3. Exempel på vokaler i onomatopoetiska interjektioner i materialet

Vokal	Källtext	Måltext	Källa (album & sida)
a	HA HA HA!!	HA HA HA!!	1, s. 18
	RAAPS RAAPS	KRAFS KRAFS	1, s. 5
e	HEH HEH!	HEHE!	1, s. 20
i	IHK!	IIH!	1, s. 23
	HIK!HIK!HIK!	HICK!HICK!	3, s. 44
		HICK!	
o	TOK TOK	PEK PEK	1, s. 36
	BROOM!	BRUM	1, s. 11
	BOUM!	BOOM!	1, s. 17
	PLOP !	PLOPP!	1, s. 39
u	TUI TUI	PUSSE PUSSE	3, s. 15
	TILU LILU	LULLI LULLI	3, s. 15
	NATUS NATUS!	MUMS MUMS!	3, s. 25
y	RYYS!	SLURP	1, s. 9
ä	PLÄRÄ PLÄRÄ	BLÄDDER BLÄDDER	3, s. 16
ö	RÖH RÖH	NÖFF NÖFF	3, s. 15
	PRÖÖT!	BLÄÄ!	3, s. 28

I materialet varierar användningen av olika vokaler i onomatopoetiska interjektioner. Tuomola upprepar vokaler då ljudet får olika olika nyanser. Som exempel kan nämnas skillnader mellan de onomatopoetiska impulSIONERNA IHK! (KT1, s. 23) och IIIHK!! (KT1, s. 45) som uttrycker skrikjud. I måltextern står det IIH! (MT1, s. 23) respektive

IIIII!! (MT1, s. 45). Ytterligare varierar Tuomola mellan användningen av olika vokaler för att ange olika ljudnyanser. Thorell (1973, 195) talar om parallellbildningar med olika vokaler, där dominanten är konsonantisk. Man kan till exempel jämföra NARSK NARSK! (KT1, s. 22) och NIRSK NARSK (KT1, s. 44). I bägge fall uppstår ljudet när Wagner biter ihop tänderna, men i det första fallet gör han det med ett självbelåtet flin.

I de undersökta onomatopoetiska interjektionerna kan man lägga märke till att det förekommer vissa konsonanter i ord som uttrycker ljud av en viss typ. Exempelvis används konsonanten *h* i synnerhet i impulsioner och i imitationer som berör luften på något sätt. När man skrattar, låter det t.ex. HA HA HA!! (KT1 & MT1, s. 18) och när man har hicka står det HIK! HIK! HIK! (KT2, s. 44) respektive HICK! HICK! HICK! (MT2, s. 44). Konsonanten *r* förekommer däremot i imitationer som bland annat uttrycker dundrande och skrällande ljud såsom i BRUUUM!!! (KT2 & MT2, s. 45). Samma konsonant förekommer också i brummande ljud, såsom i HRRR (KT1 & MT1, s. 38) som uttrycker ljud från en tvättmaskin, och i kraftsande ljud som RAAPS RAAPS respektive KRAFS KRAFS (KT1 & MT1, s. 5 & 27). Ytterligare kan nämnas konsonanten *p* som används i imitationer som uttrycker pipande och ”bubblande” ljud som till exempel PIIP PIIP (KT1 & MT1, s. 33) och PLOP respektive PLOPP (KT1 & MT1, s. 39), och *v* som förekommer i imitationer som uttrycker en snabb rörelse (t.ex. VIUH! respektive SVISCH! (KT1, s. 22 & 43).

Det finns flera exempel i materialet där ljudmålning förekommer i kombinationer av olika konsonanter. Exempelvis tycks konsonanterna *k* och *l* dominera i sådana onomatopoetiska imitationer som uttrycker att man sväljer, såsom i KLU KLU KLU (KT2, s. 44) respektive KLUCK KLUCK KLUCK (MT2, s. 44) och KLUNK! (KT1 & MT1, s. 16). Konsonanterna *f*, *l* och *p* verkar förekomma i interjektioner som uttrycker rörelse eller verksamhet i vatten eller luft. I regel förekommer de så att de bildar ett konsonantpar *f + l* respektive *p + l*. Som exempel kan nämnas FLOP-FLOP-FLOP-FLOP (KT1 & MT1, s. 17) som uttrycker ljudet från helikoptrarnas propeller och POLSK POLSK (KT2, s. 14) respektive PLASK PLASK (MT2, s. 14) som uttrycker att man plaskar i vatten.

Sammantaget kan man säga att käll- och måltexter liknar varandra, då de betraktas ur fonologisk och typografisk synvinkel. Översättarna har till exempel använt samma vokaler även om konsonanterna har ändrats (IIK!, IIH!). I vissa fall är dock ändringarna större. Då har både vokaler och konsonanter ändrats (RYYS!, SLURP).

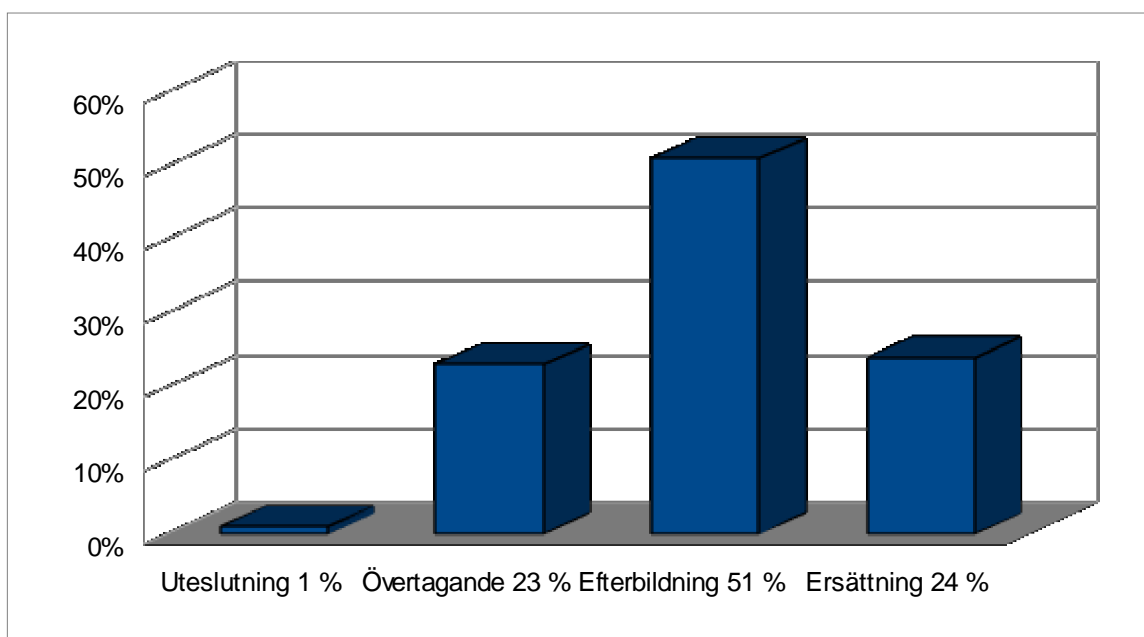
4.2.2 Strategier vid översättning av onomatopoetiska interjektioner

I det följande granskar jag översättning av onomatopoetiska interjektioner i Viivi och Wagner på basis av Hygrells (1997) indelning av fyra olika översättningsstrategier som presenterades närmare i avsnitt 3.5.1 och som kan ses i tabell 4.

Tabell 4. Fyra olika översättningsstrategier enligt Hygrell (1997)

Översättningsstrategi	Olika typer av strategier
Uteslutning	-
Övertagande	-
Efterbildning	1) Efterbildning av källkulturellt material 2) Efterbildning av språkliga konstruktioner 3) Reducerande efterbildning
Ersättning	1) Ersättning med en i målkulturen känd företeelse 2) Ersättning med ett fast formulerat målspråkligt uttryck 3) Ersättning med en ny textpassage

Jag betraktar hur dessa strategier används i materialet. Jag behandlar en strategi åt gången och ger exempel på användningen av strategierna. I samband med detta reflekterar jag också över orsaker till den valda strategin. De använda översättningsstrategierna uttryckta i procent finns i figur 4.



Figur 4. Antalet olika översättningsstrategier i materialet

Av figuren framgår hur översättarna av Viivi och Wagner mest har använt sig av efterbildning som översättningsstrategi vid översättning av onomatopoetiska interjektioner. Denna strategi har använts i 68 fall av alla de undersökta 135 onomatopoetiska interjektionerna. Därefter är ersättning (33 fall) och övertagande (32 fall) de mest använda översättningsstrategierna vid översättning av onomatopoetiska interjektioner i materialet. Uteslutning används nästan aldrig.

Av de olika översättningsstrategierna har översättarna bara sällan använt sig av *uteslutning* som strategi. I bara två fall har översättarna lämnat bort den onomatopoetiska interjektionen. I båda fallen är det frågan om onomatopoetiska imitationer. I det ena fallet gäller det imitationen KLIKS! som symboliserar ljudet som uppstår när man trycker på lampknappen (KT1 & MT1, s. 9). I det andra fallet har översättarna utelämnat imitationen RITS! som uppstår när en papperskasse full av köpta livsmedel rivs (KT1 & MT1, s. 46). Från fonologisk synpunkt skulle det ha varit intressant att veta hur översättarna skulle ha översatt RITS!, för enligt Jokinen (2014) förekommer konsonanten *r* i ord som uttrycker att något går sönder, såsom i denna interjektion. Det är oklart varför översättarna inte har tagit dessa onomatopoetiska interjektioner med i översättningen, eftersom de varken utgör en tydlig del av bilden eller annars är så problematiska att översätta. Antagligen har översättarna inte bara lagt märke till dem eller annars inte sett dem som nödvändiga.

Det finns ett antal onomatopoetiska interjektioner som man inte har översatt utan man har valt att återge dem som sådana. Detta *övertagande* som översättningsstrategi har översättarna använt i sammanlagt 23 % av översättningarna. Denna översättningsstrategi har använts endast vid översättning av onomatopoetiska impulsionser och imitationer, inte imperationer.

I regel används övertagande vid översättning av korta impulsionser som i huvudsak består av konsonanter. Dessa uttrycker positiva och negativa känslor, såsom MMM (MT2, s. 30) för figurens uttryck för att ange att något smakar gott och GRR (MT1, s. 28) som betyder att figuren är arg och biter ihop tänderna. I dessa två exempelfall är utrymmet begränsat och interjektionerna är skrivna i små pratbubblor med små bokstäver. För att ange ljud för skratt används i allmänhet samma typ av onomatopoetiska impulsionser både i original och i översättning, till exempel HAHAAAAHA (KT1 & MT1, s. 16). Det finns ett exempel på att översättarna å ena sidan har återgett impulsionsen som sådan men å andra sidan har de gjort ett tillägg i översättningen. Det är fråga om interjektionen NAM! (KT1, s. 40) som i översättningen upprepas NAM, NAM! (MT1, s. 40). I tabell 5 finns ytterligare exempel på onomatopoetiska impulsionser som man inte har översatt i materialet.

Tabell 5. Exempel på övertagande vid översättning av impulsionser i materialet

Den onomatopoetiska impulsionsen	Känsla som uttrycks	Källa (album & sida)
HE HE	glädje	1, s. 22
HÄ HÄ	skadeglädje	t.ex. 1, s. 30
KLUNK!	förskräckelse	1, s. 16
YÄK!	obehag	1, s. 17

Övertagande har också använts vid översättning av imitationer. Exempel på övertagande som översättningsstrategi vid översättning av onomatopoetiska imitationer finns i tabell 6.

Tabell 6. Exempel på övertagande vid översättning av imitationer i materialet

Den onomatopoetiska imitationen	Imitationen uttrycker	Källa (album & sida)
BRUUUM!!! PLING PLONG! RRRR!!!	skeende	3, s. 45 1, s. 15 3, s. 45
HURRR PIIP! SLAM!	verksamhet	1, s. 38 3, s. 43 1, s. 15
FLOBOIING! FLOP-FLOP-FLOP-FLOP	rörelse	3, s. 45 1, s. 17
-	djurläte	-

Tabellen visar att översättarna av Viivi och Wagner inte har använt sig av övertagande vid översättning av djurläten. Däremot har de behållit de onomatopoetiska imitationer som är lånord eller nybildningar. Enligt Hygrell (1997, 98) används övertagande vanligen då det källspråkliga uttrycket är ett lånord. Det kan vara orsaken till varför översättarna har bevarat sådana imitationer som till exempel SLAM! och SPLAT! (KT1 & MT1, s. 15) som är engelska lånord.

Alla de onomatopoetiska interjektioner som börjar med *f* i materialet är imitationer och lånord från engelska. Dessa har återgetts som sådana. I tabell 6 kan man se att översättarna har återgett imitationerna FLOBOIING! och FLOP-FLOP-FLOP-FLOP såsom de är. I dessa fall kan översättarnas val att låna direkt också bero på estetiska och tekniska skäl. Till exempel täcker FLOP-FLOP-FLOP-FLOP hela det vita, lilla utrymmet som den är skriven i, och FLOBOIING! utgör en särskild del av bilden. Ett annat exempel utgörs av imitationen FLUMP! (KT1 & MT1, s. 14) som uttrycker ljud när Wagners paraply går sönder. FLUMP! är skriven med tjocka och stora bokstäver ovanpå strecken som symboliserar regn. Man borde i det här fallet ha börjat bearbeta bilden (rita om regnstrecken) om man hade gjort några ändringar i ljudeffekten. Detta gäller även imitationen FLOBOIING! som är tecknad med tjocka vita bokstäver på en

svart grund. Av tekniska skäl är det lättare att göra ändringar i en svart text på vit grund än tvärtom.

I *Viivi och Wagner 3* har översättarna bevarat den onomatopoetiska imitationen SHUFFLE SHUFFLE BOM! och som kan ses i bild 4. Interjektionen står som markör för rörelse. Ordet ”shuffle” är ett direkt lån från engelska och betyder 'att släpa sig fram'. Hela interjektionen är ett bra exempel på hur man hela tiden kommer på nya ljudeffekter och hur engelskan påverkar.



Bild 4. Exempel på övertagande som översättningsstrategi (KT2 & MT2, s. 48)

Efterbildning är den mest använda översättningsstrategin i materialet. Såsom övertagande har inte heller denna strategi använts vid översättning av imperationer. Exempel på användningen av efterbildning vid översättning av onomatopoetiska impulsjoner framgår av tabell 7.

Tabell 7. Exempel på efterbildning vid översättning av impulsjoner i materialet

Impulsion i original	Översättning	Känsla som uttrycks	Källa(album & sida)
HEH HEH!	HEHE	glädje	3, s. 17
HMP!	HM!	besvikelse	1, s. 23
IHK!	IHH!	förskräckelse	1, s. 23
YÄÄKS!	YÄÄK	obehag	3, s. 46

Som framgår av tabell 7 kommer efterbildning fram i sådana översättningar där översättningen liknar originalet men som har försvenskats på något sätt. Som exempel kan nämnas översättning av IHK! och YÄÄKS!. Efterbildning används också i samband med skrattljud.

Förutom vid översättning av impulsjoner används efterbildning också vid översättning av imitationer. Exempel på detta finns i tabell 8.

Tabell 8. Exempel på efterbildning vid översättning av imitationer i materialet

Imitation i original	Översättning	Imitationen uttrycker	Källa (album & sida)
HÖLÖ HÖLÖ	PLADDERPLADDER	verksamhet	1, s. 12
KUTI KUTI	KITTEL KITTEL		3, s. 20
PLÄRÄ PLÄRÄ	BLÄDDERBLÄDDER		1, s. 20
RÄPY RÄPY!!	FLAX FLAX!!		1, s. 21
HEILUTIHEILUN	VIFT, VIFT	rörelse	1, s. 18
SIIR SIIR	FLYTT FLYTT		1, s. 38
VIUH VAUH!	VIFT VIFT!		1, s. 11
IHAHAA!	IHAHAA	djurläten	3, s. 16
KVAAK!KVAAK!	KVACK! KVACK!		1, s. 21

Av tabell 8 framgår att översättarna av Viivi och Wagner i regel har använt efterbildning vid översättning av sådana onomatopoetiska imitationer som har skapats med hjälp av verb och som uttrycker verksamhet eller rörelse. Till exempel har RÄPY RÄPY!! från verbet ”räpytellä” översatts med FLAX FLAX!! på basis av att verbet på svenska är ”flaxa”. Den finska imitationen SIIR SIIR uttrycker rörelse och är skapad med hjälp av verbet ”siirtää”. Imitationen har översatts med FLYTT FLYTT i och med att verbet på svenska heter ”flytta”. Efterbildning har använts också vid översättning av djurläten, såsom i fall där IIHAHAA beskriver hästljud och KVAAK! KVAAK! ankljud.

Ett exempel på en efterbildning som leder till betydelseförändring utgörs av översättningen av den onomatopoetiska imitationen PRÖT! (KT1, s. 46) som anger ljud när Wagner fjärtar. Översättarna har valt ett ord som fonologiskt liknar originalet men som betyder något annat. Emellertid är betydelsen ganska nära originalet. I översättningen står det PRUTT! enligt verbet ”prutta”. Reducerande efterbildning förekommer inte i de undersökta onomatopoetiska interjektionerna i måltexterna.

Ersättning innebär en sådan översättning som inte har samma denotation som originalet. Av de undersökta onomatopoetiska interjektionerna har denna strategi använts i sammanlagt 29 fall. Exempel på ersättning vid översättning av onomatopoetiska impulser finns i tabell 9.

Tabell 9. Exempel på ersättning vid översättning av impulser i materialet

Impulsion i original	Översättning	Känsla som uttrycks	Källa(album & sida)
AARG!!	VAAA!	förskräckelse	3, s. 35
HNGH!!	UFF	påfrestning	1, s. 6
HNGH!!	STÖN!!	smärta	3, s. 47
KLUNK	SUCK	chock, skräck	1, s. 9
UUUG!	USCH!	ömhet	3, s. 5

Ersättning som översättningsstrategi kan leda till betydelseförändringar. I tabell 9 kan man till exempel se skillnaden mellan den onomatopoetiska impulSIONEN AARG! och dess översättning VAAA!. I strippen (KT2, s. 35) skriker Wagner förskräckt AARG! när han ser att man säljer svinöron som hundmat i en butik. Översättningen VAAA! ger snarare ett uttryck för häpnad än förskräckelse. I två andra strippar (KT2, s. 26 och 47) har Tuomola använt sig av samma typ av interjektion i form av AARG!! och ARG! för att ange förskräckelse. I bägge fall har översättarna ersatt impulSIONERNA med ordet HJÄLP. I dessa fall är ersättningarna motiverade, eftersom (A)ARG uttalas på svenska så att dess originalbetydelse förändras. Däremot är "aargh" enligt Jokinen (2014) ett sådant uttryck som är detsamma på varje språk. Ytterligare har översättarna använt den onomatopoetiska imitationen STÖN!! (MT2, s. 47) enligt verbet "stöna" för att ersätta impulSIONEN HNGH!! som står för Wagners stön av smärta.

Ersättning har använts också vid översättning av några onomatopoetiska imitationer. I materialet har denna strategi inte använts vid översättning av onomatopoetiska imitationer som uttrycker rörelse. Några exempel på ersättning av andra typer av imitationer anges i tabell 10.

Tabell 10. Exempel på ersättning vid översättning av imitationer i materialet

Imitation i original	Översättning	Imitationen uttrycker	Källa (album & sida)
MK MK	KLIRR KLIRR	skeende	3, s. 26
NAKS!	KRASCH!		1, s. 22
KROOH...	ZZZZ	verksamhet	1, s. 39
LIUKST!	BRAK!		3, s. 33
TÖNK!	SKRAMMEL!		3, s. 21
ÖRP!	ÖH!		1, s. 24

Av tabell 10 framgår bland annat hur ljudet KROOH... från en sovande figur har ersatts med den upprepade symbolen Z. Ett annat exempel på ersättning som översättningsstrategi utgörs av en seriestripp (KT2, s. 26) där Tuomola har använt sig av förkortningen MK MK som effekt för att symbolisera ljud av klirrande mynt. Denna

förkortning är bekant för finska läsare, eftersom den står för Finlands före detta valuta mark. Översättarna har ersatt denna effekt med den onomatopoetiska imitationen KLIRR KLIRR (MT2, s. 26) enligt verbet ”klirra”. Även Ingo (1990, 233) betonar att det som man vinner med korthet, förlorar man i klarhet: förkortningar är svåra att förstå och ofta går det inte ens att hitta dem i ordböckerna. Det finns också ett annat intressant exempel på ersättning. Översättarna har ersatt interjektionen PRÄTS!! (KT2, s. 41) som uttrycker ljud från elektrisk stöt med inte bara ett utan två ord FRÄS!!SPRAK!! (MT2, s. 41). Den översatta interjektionen har inte samma denotation som originalet. Med hjälp av tillägget har översättarna kanske försökt ge mer effekt så att interjektionen ska fungera på samma sätt som den finska. Ur fonologisk synvinkel verkar den finska imitationen i all sin korthet mycket effektiv.

Till skillnad från översättningsstrategierna uteslutning, övertagande och efterbildning används ersättning som strategi i samband med onomatopoetiska imperationer. Exempel på detta anges i tabell 11.

Tabell 11. Exempel på ersättning vid översättning av imperationer i materialet

Imperation i original	Översättning	Källa (album & sida)
GNAA, GNAA	HÅ, HÅ	1, s. 16
HEKO HEKO	Tycker du ja, jättekul.	1, s. 19
HEKO HEKO	HÖHÖ	3, s. 19
TUI TUI, TILU LILU, HÖSSÖN HÄSSÄN, KUKKUTIKUU	PUSSE PUSSE, LULLI LULLI, PULLI PULLI, KUCKELIKUU	3, s. 15

Utöver GNAA, GNAA och TUI TUI, TILU LILU, HÖSSÖN HÄSSÄN, KUKKUTIKUU som kan ses i tabell 11, har översättarna ersatt också den ena imperationen HEKO HEKO (KT2, s. 19) med sådana interjektioner som är kända i målkulturen. Översättarna har också använt sig av ersättning när de har ersatt den andra HEKO HEKO (KT1, s. 19) med översättarens egen text ”Tycker du ja, jättekul.” Detta

är det enda exempel där den onomatopoetiska interjektionen har ersatts med en hel sats. I det här fallet kan man även tala om att översättarna samtidigt har använt sig av uteslutning som översättningsstrategi.

4.2.3 Onomatopoetiska interjektioner i översättning

Översättaren Maija Berndtson (2014) kommenterar översättning av onomatopoetiska interjektioner i Viivi och Wagner. Enligt henne var översättningarna inte särskilt utmanande. Hon anser att det är självklart att man borde översätta alla onomatopoetiska interjektioner i serier men betonar också att ljuden ofta är oberoende av språket. Översättarna tycker att onomatopoetiska interjektioner varken är bilder eller text utan något däremellan. (Berndtson 2014.)

Översättarna har gjort sina översättningar av onomatopoetiska interjektioner med tanke på skopos. Enligt teorin om funktionell översättning ska man vid översättning av serier koncentrera sig på att förmedla källtextens estetiska dimension. Ytterligare ska man i översättningen utgå från författarens perspektiv (Munday 2012, 112). Enligt Berndtson (2014) försökte de följa Tuomolas intention med interjektionerna i original men tänkte också på hur de översatta onomatopoetiska interjektionerna kommer att låta. De översatta onomatopoetiska interjektionerna uppfyller sin informativa och mestadels också sin expressiva funktion. Med andra ord har översättarna tagit hänsyn till den ursprungliga intentionen bakom de använda onomatopoetiska interjektionerna.

Översättarna har strävat efter att översätta alla onomatopoetiska interjektioner i materialet. I endast två fall har översättarna utelämnat den onomatopoetiska interjektionen men antagligen har de gjort det av misstag. Översättarna av Viivi och Wagner har använt sig mest av efterbildning som översättningsstrategi vid översättning av onomatopoetiska interjektioner. Detta syftar på att de har försökt hitta passande uttryck på målspråket och inte har nöjt sig med att låna direkt. Antagligen har de hela tiden tänkt på den svenska mottagaren.

Översättarna har också använt sig av övertagande och ersättning som översättningsstrategier. Dessa två strategier har använts i nästan lika många fall. Berndtson (2014) anser att Tuomola har haft så bra ljudeffekter att hon och Öström för det mesta har kunnat använda hans ursprungliga interjektioner i översättningarna. Översättarna har övertagit onomatopoetiska interjektioner i sådana fall där det skulle ha varit svårt att göra ändringar, eftersom den onomatopoetiska interjektionen utgör en egentlig del av bilden, såsom interjektionen FLOBOIING! (MT2, s. 45) i bild 2. Å andra sidan har översättarna ganska ofta bevarat den ursprungliga onomatopoetiska interjektionen, när det har varit fråga om korta impulser och imitationer. Den finska och den svenska kulturen är mycket lika, vilket gör att den svenska läsaren tolkar sådana interjektioner som exempelvis MMM, PIIP, HAHAHA och HRRR på samma sätt som den finska läsaren.

Översättarna har också använt sig av ersättning som översättningsstrategi, vilket har medfört betydelseförändringar. Denna strategi har använts då översättarna inte har kommit på något passande uttryck som å ena sidan skulle vara i linje med Tuomolas stil, å andra sidan med bilden. I några fall kan den översatta onomatopoetiska interjektionen fungera bättre än den som står i originalet. Till exempel står det en man i en stripp (KT1, s. 16) och ser mycket stressad ut och klagar över att han har bråttom. Ovanpå honom står det HOSU! efter verbet "hosua" på finska. Den här onomatopoetiska imitationen anger rörelse och antyder att en stressad människa inte kan tänka klart utan hon grips lätt av panik. Översättarna har valt att ersätta denna interjektion med STRESSA!! (MT1, s. 16) som ger direkt information om figurens tillstånd.

Vid val av översättningsstrategi har översättarna lagt märke till den fonologiska aspekten. De har alltså gjort sina val med tanke på Tuomolas intention. I ganska många fall har översättarna valt att upprepa den onomatopoetiska interjektionen, då det finska uttrycket innehåller variation av t.ex. vokaler. På det sättet har översättarna strävat efter att förmedla den expressiva funktionen också i översättning. Upprepning är i och för sig också ett sätt att skapa ytterligare effekt och den kan spela en viktig roll i kommunikation. Därtill har översättarna gjort sina val med tanke på ordlängden så att de passar in i bilden. Till exempel har Tuomola använt sig av sådana onomatopoetiska interjektioner som PÄLÄ PÖLÖ HÖLÖ och HÖLÖ HÖLÖ (KT1, s.12) för att symbolisera prat. På svenska upprepas interjektionerna BABEL BABEL BABEL

respektive PLADDER PLADDER (MT1, s. 12).

I några fall har funktionen förändrats i den översatta onomatopoetiska interjektionen. Exempelvis har man översatt KLUNK! (KT1, s. 9) till SUCK (MT1, s. 9). Interjektionen i original uttrycker snarare en pinsam känsla, medan översättningen tyder på något annat (verksamhet). I detta exempel förmedlas inte den ursprungliga expressiva funktionen. Ytterligare exempel på sådana funktionsförändringar i översättningar utgörs av att översättarna har ersatt de onomatopoetiska interjektionerna AARG!! (KT2, s. 35) och ARG! (KT2, s. 47) med VAAA! respektive HJÄLP!. I bägge fall uppfylls kanske den informativa funktionen, medan den expressiva funktionen inte förmedlas. Interjektionerna i original är spontana känslouttryck som i översättning ger ett annat intryck. I det andra fallet har den översatta onomatopoetiska interjektionen ytterligare en ny, appellativ funktion.

4.3 Sammanfattning

Jag har undersökt sammanlagt 135 onomatopoetiska interjektioner som jag har plockat ut i källtexterna. Av de undersökta interjektionerna förekommer de flesta i serierutornas bakgrund.

Jag har indelat de undersökta onomatopoetiska interjektionerna i tre huvudgrupper enligt deras funktion: impulsioner, imitationer och imperationer. Imitationerna har ytterligare fyra underkategorier: de beskriver skeenden, verksamhet, rörelse eller djurläten. Majoriteten av de undersökta onomatopoetiska imitationerna uttrycker verksamhet. Gränserna mellan olika funktioner är dock flytande, och därför är det svårt att exakt bestämma vilken kategori olika interjektioner tillhör.

Det finns inte några stora grafiska skillnader mellan de undersökta onomatopoetiska interjektionerna i original och i översättning. Tuomolas stil är förenklad i synnerhet i det senare albumet, och det syns också i de onomatopoetiska interjektioner som fungerar som effekter i serierna. I det första albumet förekommer det mer onomatopoetiska

interjektioner än i det senare albumet. Oftast är de tecknade med svarta och smala versaler. I sådana fall där Tuomola vill framhäva effekten använder han sig bland annat av större och mörkare bokstäver.

Det går att spåra Jokinens (2011, 112) principer för ljudmålning i de undersökta interjektionerna. Vissa vokaler och konsonanter används för att väcka vissa associationer hos mottagaren. Ytterligare förekommer det olika kombinationer av olika vokaler respektive konsonanter, och då får ljuden olika nyanser. Översättarna har tagit hänsyn till Tuomolas intention med interjektionerna i original, men tänkt också på hur de översatta onomatopoetiska interjektionerna kommer att låta.

Det förefaller som att översättarna av Viivi och Wagner har lagt märke till onomatopoetiska interjektioner i sina översättningar och beaktat deras funktion. I endast två fall har de uteslutit en onomatopoetisk interjektion, men det har förmodligen hänt av misstag. Den mest använda översättningsstrategin vid översättning av onomatopoetiska interjektioner är efterbildning. Denna strategi används i synnerhet vid översättning av onomatopoetiska imitationer som har skapats med hjälp av verb, såsom till exempel vid översättning av RAAPS RAAPS (KT1, s. 27) enligt det finska verbet ”raapia” eller ”raaputtaa”. I översättningen står det KRAFS KRAFS (MT1, s. 27) i och med att verbet på svenska heter ”krafsa”. Vid översättning av onomatopoetiska impulser och imitationer som i källtexten är lånord har översättarna oftast använt sig av övertagande som översättningsstrategi. Onomatopoetiska imperationer har däremot översatts med ersättning.

5 SAMMANFATTNING OCH DISKUSSION

Tecknade serier är fulla av olika effekter. Jag har i denna avhandling undersökt användning och översättning av en effekt, nämligen onomatopoetiska interjektioner. Onomatopoetiska interjektioner uttrycker dels ljudeffekter, dels rörelse och verksamhet, och de är mer eller mindre språkbundna och lexikaliserade. För att avgränsa forskningsområdet har jag i huvudsak koncentrerat mig på sådana interjektioner som utgör en självständig mening och inte sådana som fungerar som meningsled.

Jag har gjort en jämförande analys av två albumserier av Jussi ”Juba” Tuomolas Viivi och Wagner samt deras översättningar. Syftet med denna avhandling har varit att besvara följande forskningsfrågor:

- 1) Hurdana onomatopoetiska interjektioner förekommer i tecknade serier?
- 2) Vilka strategier används vid översättning av onomatopoetiska interjektioner?
- 3) Hur funktionella är onomatopoetiska interjektioner i översättning?

För att besvara forskningsfrågorna har jag undersökt vilka onomatopoetiska interjektioner som förekommer i materialet och hur de har översatts. Dessutom har jag intervjuat översättarna Maija Berndtson och Mats Öström per e-post.

Jag har plockat ut sammanlagt 135 onomatopoetiska interjektioner i källtexterna och indelat dem i tre huvudgrupper: impulsjoner, imitationer och imperationer. Denna kategorisering påminner om Thorells (1973, 192–193) indelning och har gjorts på basis av de olika interjektionernas funktion. Jag har också betraktat materialet ur typografisk och fonologisk synvinkel samt beaktat interjektionernas estetiska funktion.

Majoriteten av onomatopoetiska interjektioner i materialet fungerar som ljudeffekter och förekommer i serierutornas bakgrund. Även onomatopoetiska interjektioner i prat- eller tankeblubblor förekommer, och några av de undersökta onomatopoetiska

interjektionerna fungerar som vanliga repliker. Av de undersökta onomatopoetiska interjektionerna förekommer 64 % i bakgrund och 36 % i prat- och tankebubblor. Med hänsyn till detta kan onomatopoetiska interjektioner ses mer som en del av bild än ”bara” text. För översättaren gäller det att kunna tolka allt som står i bilden och använda sig av hela bilden för att hitta passande motsvarigheter. Onomatopoetiska interjektioner är en viktig del i serier: i tecknade serier förklarar och kompletterar onomatopoetiska interjektioner betydelser i bilderna.

Analysen visar att de flesta onomatopoetiska interjektioner är imitationer (67 %). Av dessa uttrycker de flesta verksamhet (65 %), några antyder om skeenden (23 %), vissa uttrycker rörelse (8 %) och några enstaka ger uttryck för djurläten (4 %). Därtill har Tuomola använt sig av impulsjoner (28 %), som uttrycker olika slags känslor såsom glädje, obehag och förskräckelse. Största delen av impulsjonerna i materialet uttrycker negativa känslor, såsom förskräckelse. Imperationer är viljebetonade interjektioner och uttrycker bland annat vyssning eller hyssning. De förekommer sällan i materialet.

I och med att onomatopoetiska interjektioner inte bara är lexikala element, spelar också deras grafiska form en viktig roll. Med hjälp av olika typer av fontstorlekar, typsnitt och handskrivna ord kan man ange ljud med olika kraft, ton och kvalitet. Typografi har alltså en estetisk funktion. Storleken, formen och det grafiska utseendet på bokstäverna kan påverka läsarens associationer samt styra läsarens blick eller framhäva rörelse eller något som händer i bilden. Vid översättning av onomatopoetiska interjektioner kan denna estetiska funktion försvinna om typografin ändras. Av min analys framgår dock att Tuomolas grafiska stil inte har förändrats i översättningarna. De undersökta onomatopoetiska interjektionerna är mestadels skrivna eller tecknade med svarta och smala bokstäver, och detta gäller också översättningarna.

Översättning av onomatopoetiska interjektioner kan jämföras med översättning av poesi. I poesin har man traditionellt framhävt konsonanternas roll i att uttrycka olika skeenden och rörelser, medan vokaler ger uttryck för stämningar, känslor och sinnelag. Analysen visar att vokaler och konsonanter har sina egna betydelser i onomatopoetiska interjektioner i materialet. Exempelvis är vokalen *a* ett ”centralt” ljud i SPLAT! och NAKS! och konsonanten *r* ger uttryck för brummande i HURRR. Därtill är olika

kombinationer av olika vokaler respektive konsonanter ett vanligt sätt att måla med ljud. Det förekommer inga nämnvärda skillnader mellan onomatopoetiska interjektioner i original och i översättning som inte kunde motiveras med att översättningarna ska fungera i målkulturen.

För att ta reda på vilka översättningsstrategier som har använts vid översättning av onomatopoetiska interjektioner har jag använt Hygrells (1997, 74) indelning av olika översättningsstrategier.

Analysen visar att de flesta onomatopoetiska interjektioner har översatts. Av de olika översättningsstrategierna har översättarna av Viivi och Wagner använt sig mest av efterbildning (68 fall). Denna strategi har använts i synnerhet vid översättning av onomatopoetiska imitationer som är skapade enligt verb.

Översättarna Maija Berndtson och Mats Öström anser att Tuomolas användning av onomatopoetiska interjektioner har varit så lyckad att de har valt att inte översätta dem. Av de 135 onomatopoetiska interjektioner som undersökts förekommer det 32 sådana fall där översättarna har använt sig av övertagande som översättningsstrategi. Denna strategi används vanligen, då interjektionen i källtexten utgör en betydlig del av bilden och då det annars skulle vara svårt att göra ändringar i den. Som väntat har översättarna övertagit sådana onomatopoetiska interjektioner som i källtexterna är lånord (t.ex. SLAM!) eller nybildningar (t.ex. SHUFFLE SHUFFLE BOM!) från engelska.

Ersättning som översättningsstrategi har använts i sammanlagt 33 fall i materialet. Med andra ord har översättarna ersatt interjektionerna med ord och uttryck som inte har samma denotation. Till skillnad från de övriga strategierna har den här strategin använts vid översättning av onomatopoetiska imperationer, såsom i GNAA, GNAA som har ersatts med HÅ, HÅ. Av de onomatopoetiska interjektioner som undersökts har översättarna i bara två fall utelämnat interjektionen. Detta tyder på att onomatopoetiska interjektioner är en viktig del av serier: de förklarar och kompletterar betydelser i seriebilder och därför ska man ta hänsyn till dem också vid översättning.

Avslutningsvis har jag betraktat hur funktionella översättningarna är. För detta har jag tillämpat teorin om funktionell översättning av Reiss och Vermeer (1986). Av analysen framgår att de översatta onomatopoetiska interjektionerna vanligen uppfyller sin expressiva funktion, vilket är förståeligt om man tänker på varför interjektioner används. I vissa fall har interjektionernas funktion i översättningarna ändrats av språkliga eller kulturella orsaker. I allmänhet har översättarna dock tagit hänsyn till den ursprungliga intentionen bakom de använda onomatopoetiska interjektionerna. Översättarna har också tänkt på översättningarnas skopos. Den viktigaste faktorn vid översättning av Viivi och Wagner har enligt Berndtson varit att försvenska så långt som möjligt så att serien blir begripligare för svenska läsare.

Det finns inte så många undersökningar om onomatopoetiska interjektioner, vilket å ena sidan gav mig vissa friheter att undersöka dem. Å andra sidan har det också varit problematiskt att bestämma vissa saker, därför att det inte finns så många undersökningar att jämföra med. I frågan om undersökningens resultat har jag kommit dels till liknande, dels till avvikande resultat om jag jämför mina resultat med resultat i tidigare undersökningar. Kokko (2013) har till exempel funnit att översättning av onomatopoetiska uttryck hänger samman med var uttrycken har placerats. Samma resultat gäller även min avhandling. Däremot förekommer det inte i min avhandling några grafiska skillnader mellan de källspråkliga och de översatta onomatopoetiska uttrycken, såsom det förekommer i Kokkos (2013) undersökning.

I framtiden kunde man göra en undersökning som tar fasta på hur läsaren uppfattar onomatopoetiska interjektioner och deras översättningar i tecknade serier. Det skulle vara intressant att veta om läsaren lägger märke till dem som särskilda element och vilken roll språket respektive bilden spelar i det sammanhanget.

LITTERATUR

Undersökningsmaterial

KT1 = Tuomola, Jussi, 2003: *Viivi ja Wagner 1. Sixpäkki ja salmiakkia*. Helsinki: Arktinen banaani.

KT2 = Tuomola, Jussi, 2005: *Viivi ja Wagner 3. Ei banaankuoria paperikoriin!* Helsinki: Arktinen banaani.

MT1 = Tuomola, Jussi, 2005: *Viivi och Wagner 1. Sexpack och salmiak*. Övers. av Maija Berndtson och Mats Öström. Helsingfors: Arctic banana.

MT2 = Tuomola, Jussi, 2006: *Viivi och Wagner 3. Inga bananskal i papperskorgen!* Övers. av Maija Berndtson och Mats Öström. Helsingfors: Arctic Banana.

Övrig litteratur

Andersson, Erik, 1993: *Grammatik från grunden*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.

Berndtson, Maija, 2014. Intervju via e-post. 18.3.2014 och 20.5.2014.

Bishop, Franklin, 2008: *Sarjakuvapiirtäjän käsikirja*. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Dickie, George, 1990: *Estetiikka. Tutkimusalue, käsitteitä ja ongelmia*. Övers. av Heikki Kannisto. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Fiske, John, 1992: *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Tampere: Vastapaino.

Grossman, Edith, 2010: *Why translation matters*. New Haven & London: Yale University Press.

Happonen, Sirke, 2001: Liike, kuvakirja ja kuvitettu teksti. I: Rättyä, Kaisu & Raussi, Raija (red.): *Tutkiva katse kuvakirjaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy. S. 101–131.

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

Hygrell, Dorothea, 1997: *Att översätta komik. En undersökning av funktionsförändringar i tyska översättningar av svensk skönlitteratur*. Uppsala: Uppsala universitet.

Hänninen, Harto & Kemppinen, Petri, 1994: *Lähtöruutu sarjakuvaan*. Helsinki: Yleisradio Oy.

Hänninen, Ville, 2004: *Kotimaisia sarjakuvantekijöitä*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Hänninen, Ville, 2011: Roskakulttuuri saapui akatemian portaille. Suomalaisen sarjakuvakirjoittamisen ja -tutkimuksen aiheita. I: Jokinen, Heikki: *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: Avain. S. 77–95.

Immonen, Leena, 2005: Sanat kuvatilassa. I: Yli-Jokipii, Hilikka (red.): *Kielen matkassa multimediaan. Näkökulmia kääntämisen tutkimiseen ja opiskelemiseen*. Helsinki: Helsinki University Press. S. 165–177.

Ingo, Rune, 1990: *Lähtökielestä kohdekieleen. Johdatusta käännotieteeseen*. Helsinki: WSOY.

Jokinen, Heikki, 2004: *Sata sarjakuvaa*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Jokinen, Heikki (red.), 2011: *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: Avain.

Jokinen, Heikki, 2014. Intervju via e-post. 20.5.2014.

Jääskeläinen, Anni, 2013a: Todisteena äänen kuva. Suomen kielen imitatiivikonstruktiot. (20.5.2014).
<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/39287/todistee.pdf?sequence=1>

Jääskeläinen, Anni, 2013b: Äänten kuvia teksteissä. *Kielikello* 04/2013. S. 18–21.

Kanerva, Arla, 2013: Viivi leppoistui ja Wagner alkoi juoda viinaa – Sarjakuvien evoluutio näkyy hahmojen sielussa ja ruumiissa. (10.3.2014).
<http://www2.nyt.fi/20131011-viivi-leppoistui-ja-wagner-alkoi-juoda-viinaa-sarjakuvien-evoluutio-naekyy-hahmojen-sielussa-ja-ruumiissa/>

Kokko, Vilma, 2013: *KPOW, CHINK, SPLAT: Translations of Sound Effects in Seven Comics*. Pro gradu-avhandling. Turku: Turun yliopisto.

Launis, Mika, 2001: Kuvituksen tutkimus, taiteen funktio ja identiteetti. I: Rättyä, Kaisu ja Raussi, Raija (red.), *Tutkiva katse kuvakirjaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy. S. 57–77.

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

Manninen, Pekka A., 1996: Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. I: Herkman, Juha (red.), *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press. S. 45–60.

McCloud, Scott, 1994: *Sarjakuva, näkymätön taide*. Övers. av Jukka Heiskanen. Helsinki: Good Fellows.

Munday, Jeremy, 2012: *Introducing translation studies. Theories and applications*. New York/Oxon: Routledge.

Oittinen, Riitta, 2001: Kääntäjä kääntää kuvia. I: Rättyä, Kaisu & Raussi, Raija (red.), *Tutkiva katse kuvakirjaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy. S. 133–152.

Oittinen, Riitta, 2004: *Kuvakirja kääntäjän kädessä*. Helsinki: Lasten Keskus.

Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (red.), 2007: *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere: Tampere University Press.

Reiss, Katharina & Vermeer, Hans J., 1986: *Mitä kääntäminen on. Teoriaa ja käytäntöä*. Suom. Pauli Roinila. Helsinki: Oy Gaudeamus AB.

Sorri, Elina, 2011: ”Visst har jag makt!”. (21.2.2014). <http://arbetarbladet.se/nyheter/gavle/1.3915577—visst-har-jag-makt-?m=print>

Svensk ordbok 2009. Utgiven av Svenska Akademien. Stockholm: Norstedts.

Thorell, Olof, 1973: *Svensk grammatik*. Stockholm: Esselte Studium AB.

Tolvanen, Juhani, 1996: Vaahtokarkista lenkkimakkaraksi – Ajatuksia sarjakuvan kääntämisestä. I: Herkman, Juha (red.), *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press. S. 203–213.

Vehmas-Lehto, Inkeri, 2005: Rakenneansoja ja piilovirheitä. Kohti selkeämpää käsitystä käänkösvirheistä. I: Yli-Jokipii, Hilikka (red.): *Kielen matkassa multimediaan. Näkökulmia kääntämisen tutkimiseen ja opiskelemiseen*. Helsinki: Helsinki University Press. S. 49–74.

Vehmas-Lehto, Inkeri, 2011: Lähtötekstin ja käännöksen suhde kvantitatiivisesta näkökulmasta. I: Immonen, Leena, Pakkala-Weckström, Mari & Vehmas-Lehto, Inkeri (red.), *Kääntämisen tekstilajit ja tekstilajien kääntäminen*. Helsinki: Oy Finn Lectura AB. S. 29–50.

Veivo, Harri & Huttunen, Tomi, 1999: *Semiotiikka. Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Oy Edita AB.

Wassdahl, Louise, 2009: Serieljud gäckar översättare. (3.4.2013). <http://www.spraktidningen.se/art.lasso?id=09166>

Wierzbicka, Anna, 1991: *Trends in Linguistics. Studies and Monographs 53: Cross-Cultural Pragmatics. The Semantics of Human Interaction*. Berlin: Walter de Gruyter & Co.

Åberg, Gösta, 2001: *Handbok i svenska*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.