

Henkilöhahmot multimodaalisessa kerronnassa – tapaustutkimus kuvakirjan visuaalisesta kielestä ja karakterisaatiosta

Eliisa Pitkäsalo¹
Tampereen yliopisto
(<eliisa.pitkasalo@tuni.fi>)

Riitta Oittinen
Tampereen yliopisto
(<riitta.oittinen@tuni.fi>)

Abstract

Multimodal texts such as picturebooks are forms of artistic expression communicating through the combination of the modes of the verbal, the visual and the aural. Picturebooks are not far removed from comics: they both include not only images and written texts but also visual tools such as sound effects, text boxes, speech bubbles, bodily gestures, postures, and facial expressions, all of which reinforce the joint effect of the words and images. The aural mode is triggered during the reading process. Through these different modes, the reader experiences the joint narration of the verbal, the visual and the aural. This process makes the reader believe in and get an understanding of the characters and their characteristics. In our article, we examine how characters are built in a multimodal text and its translation. We illustrate the characterization in multimodal narration using the picturebook *Kettu, Pöllö ja punainen pallo* (Fox, Owl and the Red Ball) as an example.

Keywords

Characterization; children's literature; multimodality; reading experience; translation of multimodal texts

¹ Tämä artikkeli on syntynyt kirjoittajien tieteellisen ja taiteellisen yhteistyön tuloksena. Suuremman vastuun lukujen 3, 5 ja 6 kirjoittamisesta on ottanut Eliisa Pitkäsalo ja lukujen 1, 2, ja 4 kirjoittamisesta Riitta Oittinen.



1. Aluksi

Viime vuosikymmeninä lastenkirjallisuuden tutkimus on laajentunut monimuotoiseksi tutkimusalaksi, ja lastenkirjallisuutta onkin alettu lähestyä poikkitieteellisen tutkimuksen näkökulmista (ks. esim. Lathey 2016; McMartin, van Coillie 2020; Puurtinen 1995; Verschueren, van Coillie 2006). Siitä syystä toisaalta käännöstieteen tutkijoiden kiinnostus lastenkirjallisuuden kääntämisen kysymyksiin ja toisaalta lastenkirjallisuuden kasvava tuotanto ovat johtaneet siihen, että sen kääntämistä on alettu tutkia enenevässä määrin. Näissä tutkimuksissa on huomattu, että lastenkirjallisuuden kääntäminen poikkeaa aikuisille suunnatun kaunokirjallisuuden kääntämisestä monin tavoin. Lastenkirjallisuuden kääntämisessä esimerkiksi kohdeyleisön erityisyyteen – lapsiyleisöön – on kiinnitettävä erityistä huomiota, samoin siihen, miten lukijoiden asenteet ja kiinnostuksen kohteet ovat muuttuneet ja muuttuvat edelleen ja miten kustantamisen sosiaaliset, psykologiset ja kulttuurienväliset suositukset ovat muuttuneet.

Riitta Oittinen, toinen tämän artikkelin kirjoittajista, on merkittävä lastenkirjallisuuden kääntämisen tutkija. Oittinen on tutkinut vuodesta 1987 kuvan ja sanan vuorovaikutusta multimodaalisissa teksteissä, erityisesti kuvakirjoissa, sekä multimodaalisuuden vaikutusta kääntäjän työhön. Oittisen mukaan kääntäjän lapsikäsitys vaikuttaa kaikkeen, mitä lastenkirjallisuuden kääntäjä tekee. Tämä liittyy Bahtinin käsitykseen dialogisuudesta ja heteroglossiasta: kun kuva ja sana asetetaan tekstissä rinnakkain, niiden merkitys tässä dialogisessa yhteisvaikutuksessa muuttuu. Kääntämisessä ymmärrys kuvan ja sanan kokonaisuudesta muuttuu edelleen, kun kuva saa rinnalleen toisenkielisen tekstin. Lisäksi kullakin lukijalla – myös kääntäjällä lukijana – on ainutlaatuinen käsityksensä maailmasta, mikä vaikuttaa lukemiskokemukseen.

Multimodaalisen tekstin lukeminen – ja myös kääntäminen – eroaa esimerkiksi romaanin lukemisesta ja kääntämisestä. Kuvaa ja sanaa yhdistävän lastenkirjan kääntäjän on otettava huomioon sellaisia verbaalisen ja visuaalisen tason rinnakkaisuudesta johtuvia seikkoja, joita perinteisessä kaunokirjallisessa teoksessa ei ole. Toisin sanoen hänen on otettava huomioon esimerkiksi kuvassa esitetyt visuaaliset yksityiskohdat, jotka voivat saada eri merkityksiä esiintyessään toisella kielellä ilmaistun sanallisen viestin kanssa.

Artikkelin toinen kirjoittaja, Eliisa Pitkäsalo, on tutkinut vuodesta 2015 erityisesti sarjakuvan visuaalista kieltä, multimodaalisten tekstien kääntämistä ja eri tekstilajeihin kuuluvia multimodaalisia tekstejä sekä itsenäisesti että tutkimusryhmän jäsenenä. Viime aikoina hän on keskittynyt sarjakuvamuotoisten asiakirjojen tutkimukseen ja tarkastellut sitä, miten sarjakuvaa voidaan käyttää helpottamaan viestintää esimerkiksi sellaisten sosiaalihuollon asiakkaiden kanssa, jotka eivät jostain syystä ymmärrä luke- maansa. Tällaisia saavutettavuusongelmia voi olla esimerkiksi asiakkailla, joilla on puutteellinen luku- tai kielitaito tai jokin kognitiivinen häiriö.

Oittinen ja Pitkäsalo ovat tehneet tutkimusta myös yhdessä. He ovat tarkastelleet vuodesta 2018 lähtien kuvakirjoja ja sarjakuvia ja niiden kääntämistä eri näkökulmista, esimerkiksi lastenkirjallisuuden sensuuria toisen maailmansodan jälkeisessä Euroopassa (tulossa 2024). Ei ole sattumaa, että tämä tutkimus on syntynyt nimenomaan suomalaisessa akateemisessa ympäristössä, jossa multimodaalisten tekstien ja niiden kääntämisen tutkimusta pidetään tärkeänä jo sen itsensä vuoksi mutta myös sen yhteiskunnallisen merkityksen vuoksi.

2. Multimodaalisuus ja tutkimuksen tausta

Multimodaalisuudella tarkoitetaan yleensä tekstin tai muun viestin monimuotoisuutta. Määriteltäessä multimodaalisuuden käsitettä on tärkeää huomata siihen sisältyvät tai läheisesti liittyvät moodin, mediumin ja aistikanavan käsitteet (ks. Kaindl 2013, 260-261). Moodilla viitataan esimerkiksi verbaaliseen tai visuaaliseen merkkijärjestelmään, jonka avulla asioista kerrotaan. Multimodaalisessa viestissä kaksi tai useampi moodi kietoutuu yhteen ja on vuorovaikutuksessa keskenään. Esimerkiksi elokuvassa visuaalinen kerronta, musiikki ja verbaalinen viestintä muodostavat merkityskokonaisuuden, josta yksittäistä moodia ei voi irrottaa tai johon uutta moodia ei voi lisätä ilman että se vaikuttaisi viestin tulkintaan. Tuominen ym. (2016, 11) esittävät tästä elokuvaesimerkin: katsojan tulkinta lasten leikistä kadulla voi muuttua täysin, jos kohtaukseen lisätään pahaenteinen musiikki. Toinen keskeinen käsite on Kaindlin (2013, 261) mukaan medium eli viestin ilmenemismuoto. Esimerkiksi kieli voi olla puhetta, kirjoitusta tai viittomia. Kolmanneksi Kaindl (*ibidem*) mainitsee aistikanavan eli sen,

minkä aistin – näön, kuulon tai kosketuksen – välityksellä viesti esitetään tai havainnoidaan (ks. myös Tuominen ym. 2016, 11).

Tässä artikkelissa tarkastelemme multimodaalisuutta ensisijaisesti visuaalisen ja verbaalisen moodin vuorovaikutuksen näkökulmasta. Keskitymme siihen, miten multimodaalisuus toteutuu kuvakirjassa ja sarjakuvassa ja millaisia sarjakuvan keinoja kuvakirjoissa käytetään kuvaamaan esimerkiksi etenevää tapahtumakulkua. Kuvasarjan avulla voidaan esittää ajankulkua, maiseman muuttumista ja hahmojen kehittymistä. Tämän-tyyppisissä kuvasarjoissa tapahtumat etenevät yleensä hetkestä hetkeen tai tilanteesta tilanteeseen (ks. McCloud 1994, 70-72). Groensteen (2013, 52) sanookin, että monia kuvakirjoja voisi hyvin kutsua sarjakuvaksi.

Kuvakirja ja sarjakuva ovat muodoltaan toisaalta erilaisia ja toisaalta hyvinkin samanlaisia, mikä vaikuttaa myös siihen, mitä kääntäjän on otettava huomioon käännoistyössään. Sarjakuvaa ja kuvakirjaa yhdistää se, miten kertomus rakennetaan yhdistämällä visuaalista ja verbaalista sisältöä. Molemmille on yhteistä myös määritelmien kyseenalaistaminen ja rajojen rikkominen (ks. Nodelman 1999, 69-80; Oittinen ym. 2018, 15-21; Pitkäsalo 2020, 199). Hyvä esimerkki kuvakirjan ja sarjakuvan rajan häilyväisyydestä on Mélanie Watt ja hänen *Aaro-orava-kirjansa* (esim. *Aaro-orava saa ystävänsä*, 2008, engl. *Scaredy Squirrel Makes a Friend*, 2007), joissa on käytetty sarjakuvan keinoja eri tavoin.

Suurin ero kuvakirjan ja sarjakuvan välillä lienee teosten käyttötapa. Kuvakirjat tuotetaan yleensä lapsiyleisöä varten ääneen luettaviksi, kun taas edes lapsille suunnattujen sarjakuvien tekijät eivät todennäköisesti mieti ainakaan ensisijaisesti sitä, miltä sarjakuva kuulostaa ääneen luettuna. Lukijat ovatkin aina avainasemassa: mitä tahansa valintoja multimodaalisten tekstien kirjoittajat, kuvittajat tai kääntäjät tekevätkään, tekstejä ja niiden tekemistä pitää tarkastella lukijuuden näkökulmasta. Samoin kuin kirjailijan myös kääntäjän on hyvä tiedostaa, mikä on käännettävän tekstin kohdeyleisö. Esimerkiksi kuvakirjojen kääntäjän lukijakäsitys (lapsikäsitys) vaikuttaa kääntäjän tekemiin päätöksiin (Oittinen 2004, 4).

Artikkelissa tarkastelemme sitä, miten henkilöhahmoja rakennetaan multimodaalisissa teksteissä, kuten kuvakirjoissa ja sarjakuvissa, käyttämällä verbaalisia ja visuaalisia keinoja. Keskitymme henkilöhahmojen karakterisaatioon kirjoittamassamme kuvakirjan käsikirjoituksessa *Kettu, Pöllö ja*

punainen pallo (Riitta Oittinen ja Eliisa Pitkäsalo, kuvitus Riitta Oittinen). Kirjasta on olemassa myös laatimamme englanninkielinen raakakäännös *Fox, Owl and the Red Ball*, joka on ensisijaisesti tehty muita kuin englanninkielisiä kustantamoja varten. Käännöksestä on olemassa eri versioita, joita tarkastelemme analyysiosiossa. Tutkimuskysymyksemme ovat: 1) Miten henkilöhaamot on luotu sanoin ja kuvin? 2) Miten verbaalinen ja visuaalinen moodi tukevat toisiaan ja missä määrin ne luovat ristiriitaa? 3) Mitä henkilöhaamoille tapahtuu kääntämisen aikana?

3. Visuaalinen kieli, lukemiskokemus ja kääntäminen

Multimodaalisten tekstien tulkinnan ytimessä on lukeminen. Sekä kuvakirjat että sarjakuvat ovat ikonotekstejä, joissa verbaalinen ja visuaalinen moodi kietoutuvat yhteen muodostaen tiiviin vuorovaikutuksellisen kokonaisuuden. Kun esimerkiksi luemme mustavalkoista multimodaalista tekstiä, mielikuvituksemme lisää kuvaan siitä puuttuvan tiedon, kuten värit (Spink 1990, 60-62; Oittinen 2000, 32, 101).

Tähän kokonaisuuteen liittyy usein myös auditiivisuus, koska sekä kuvakirjoissa että sarjakuvissa on erilaisia typografisia merkintöjä, esimerkiksi ääniefektejä ja puhekuplia, jotka kuvaavat ääntä ja jotka lukija voi lukiessaan ikään kuin kuulla. Lukijan – myös kääntäjän – onkin tunnistettava erilaisia sekä visuaalisen että verbaalisen kielenkäytön konventioita voidakseen ymmärtää multimodaalisen kokonaisuuden merkityksiä. Visuaalisella kielellä viittaamme tässä sarjakuvalla tyypillisiin keinoihin, joiden avulla rakennetaan merkityksiä myös kuvakirjassa.

McCloudin (1994, 99) mukaan sarjakuvan perusyksikkö on ruutu. Sarjakuvan tapahtumat jaetaan ruutuihin toisaalta tilallisesti, toisaalta ajallisesti: ruutujen järjestys kertoo siitä, missä järjestyksessä ruudut on tarkoitus lukea, ja ruutujen muoto ja koko antaa osviittaa muun muassa siitä, miten pitkäkestoisia ruuduissa esitetyt tapahtumat ovat (ivi, 101-102). Ruudulla on aina keskeinen merkitys kerronnan kuvaamisessa ja tulkinnassa, vaikka ruudun rajat onkin joskus häivytetty.

Kuvakirjan sivuilla on samantapainen funktio kuin sarjakuvan ruuduilla: sarjakuvien ruudut ja kuvakirjojen sivut luovat kerronnallisen jatkumon (Oittinen, Pitkäsalo 2018, 105). Sekä sarjakuvien ruuduissa että kuvakirjojen

sivuilla on kuvien ja sanallisen tekstin lisäksi myös monenlaisia graafisia merkkejä, esimerkiksi puhekuplia, vauhtiviivoja, ääniefektejä ja erilaisia symboleja, jotka muodostavat yhdessä kuvien ja sanallisen tekstin kanssa kerronnallisen kokonaisuuden. Ruutujen välinen tila, palkki, on aukko, jonka lukija täyttää odotustensa ja yleisen maailmantietonsa perusteella (Zanettin 2008, 13; McCloud 1994, 68). Onkin tärkeää muistaa, että kaikessa lukemisessa, myös sarjakuvan lukemisessa, on aina kyse tulkinnasta ja tulkintojen erilaisuudesta (ks. Bassnett 2002, 36-37). Multimodaalisen tekstin visuaaliset ja verbaliset vihjeet ohjaavat lukijaa tässä tulkintaprosessissa.

Jotta lukija voisi tulkita kuvaa, hänen on tiedettävä, miten kuvaa luetaan ja mitkä kuvan visuaalisen kielen konventiot ovat. Esimerkiksi liikkeen tuntua voidaan kuvata käyttämällä vauhtiviivoja tai jopa ruutujen rajat ylittäviä ääniefektejä (Herkman 1998, 45-46, Manninen 1995, 38). Myös henkilöahmojen nonverbaalisen viestinnän – eleiden ja kehonasentojen – avulla voidaan kuvata liikettä (Pitkäsalo 2016a, 57).

Liikkeen lisäksi kuvassa on myös puhetta ja muuta sanallista tekstiä. Puhetta kuvataan puhekuplissa, joiden muoto kuvaa puheen tapaa (esim. pilvimäinen ajatuskupla kuvaa ajatuksia). Kirjainten koko ja muoto kuvaavat äänenvoimakkuutta, mutta myös reunaviivojen muodolla merkitään puheen tapaa sekä joskus äänen voimakkuutta. Nämä graafiset merkit ovat vihjeitä myös tekstin ääneenlukijalle. Lisäksi sarjakuvan ruuduissa ja kuvakirjan sivuilla voi olla myös ympäristön paikasta kertovia kylttejä eli detaljitekstejä ja kertojan ääntä kuvaavia tekstilaatikoita. Sarjakuvan ja kuvakirjan samankaltaisuus näkyy myös siinä, että molemmissa sanalliselle tekstile on varattu rajallisesti tilaa.

Rajallinen tila vaikuttaa monin tavoin siihen, miten teksti käännetään. Kääntäjä joutuu esimerkiksi etsimään samanmerkityksisiä sanoja, jotka ovat riittävän lyhyitä mutta ilmaisevat samalla niitä asioita, joita kuva välittää. Esimerkiksi sanaleikkien kääntäminen voi olla haastavaa, koska ne vaativat lukijalta – myös kääntäjältä – laajaa asiantuntemusta ja perehtyneisyyttä sekä lähde- että kohdekieleen ja -kulttuuriin. Tilan rajallisuuden vuoksi sanaleikkiä ei yleensä voi selittää, vaan sille on etsittävä jokin vastaava kohdekielinen ilmaisu. Kääntäjälle saattaa olla ongelmallista kääntää sellainen sanaleikki, jolla ei ole vastinetta kohdekielessä (Zanettin 2010, 39, 46-48; Delabastita 1996, 134-135). Näin huumori saattaa jäädä kokonaan välittymättä.

Kääntäjän tulee olla perehtynyt paitsi tekstin tyyliin ja sanalliseen ja visuaaliseen sisältöön myös siihen, millaisia tunnelmia, asenteita ja tunteita tekstistä välittyy. Kuvien ja sanojen välittämät vihjeet ovat tärkeitä, kun rakennetaan merkityksiä, koska sekä kuvakirjat että sarjakuvat kirjoitetaan yleensä käyttäen ainakin kahta merkkijärjestelmää: verbaalista ja visuaalista (ks. Cohn 2013). Molempien sisältämien merkitysten ymmärtäminen on keskeistä lukemiskokemuksen näkökulmasta, mutta se korostuu, kun multimodaalinen teksti käännetään toiselle kielelle. Pystyäkseen kääntämään tämän kokonaisuuden toiselle kielelle kääntäjän on osattava lukea merkityksiä, joita kuvan ja sanan vuorovaikutuksessa syntyy (Celotti 2008, 43; Kaindl 2011, 39; Oittinen ym. 2018, 27).

4. Karakterisaation keinoja

Fiktiivisen kirjallisuuden henkilöahmoja kuvataan eri suuntauksiin ja eri kirjallisuudenlajeihin kuuluvissa teksteissä eri tavoin. Esimerkiksi realistisessa romaanissa henkilöahmoista pyritään luomaan mahdollisimman uskottavia ja todelliseen maailmaan viittaavia (Pitkäsalo 2011, 93). Siksi onkin ymmärrettävää, että lukija suhtautuu fiktiivisiin henkilöahmoihin kuin todellisiin henkilöihin, vaikka ne ovatkin aina vain kirjailijan verbaalisin – ja myös visuaalisin – keinoin luomia ja lukijan tekstistä tulkitsemalla rakentamia presentaatioita (Culpeper, Fernandez-Quintanilla 2017, 95-96). Todellisuudessa fiktiivisillä henkilöahmoilla on reaali maailman kanssa vain vähän yhteistä, vaikka ne ovatkin eräänlaisessa kahdensuuntaisessa vuorovaikutuksessa lukijan kanssa: lukija rakentaa henkilöahmoa omien kokemustensa perusteella ja henkilöahmon toiminta voi vaikuttaa lukijaan (*ibidem*). Samalla henkilöahmojen fiktiivinen todellisuus peilautuu lukijalle sellaisena kuin lukija sen tulkitsee (Docherty 1983, 82-93; Pitkäsalo 2011, 94). Culpeperin ja Fernandez-Quintanillan (2017, 97) mukaan fiktiivinen henkilö eroaa todellisesta henkilöstä siten, että fiktiivinen henkilö ei voi eikä sen ole tarkoituskaan kehittyä tarinan ulkopuolella, vaan se on ikään kuin valmis sellaisena kuin se tekstissä esitetään.

Fiktiivisiä henkilöahmoja (ihmisiä, eläimiä ja esineitä) voidaan luoda monin eri tavoin. Henkilöahmolla on useimmiten nimi, tietynlainen luonne ja ulkoinen olemus. Se, miten hahmo liikkuu ja puhuu, vaikuttaa tapah-

tumien kulkuun ja siihen, miten hahmo toimii ja mitä hahmolle tarinassa tapahtuu. (Bertills 2003, 51; Oittinen 2004, 101-104.)

Henkilöhahmojen nimet tarjoavat lukijalle käsityksen paitsi niiden luonteesta myös niiden välisistä suhteista tarinassa (Bertills 2003, 72). Erisnimet voivat olla täysin mielikuvituksellisia kuten esimerkiksi A. A. Milnen Ihaa (eng. Eeyore) ja Walt Disneyn Möhköfantti (eng. Heffalump). Nimet voivat siis myös kertoa, millainen hahmo on. Toisin kuin aikuisille suunnatussa kirjallisuudessa, lasten kuvakirjoissa hahmoilla on usein kohdekieliset nimet. Nimien merkitys on hyvin tärkeä lapsilukijoille, koska käännetty tai muulla tavoin kotoutettu nimi antaa lapselle mahdollisuuden samastua henkilöhahmoon. Joka tapauksessa kirja kokonaisuutena ja siinä kerrottu tarina vaikuttavat aina siihen, miten kääntäjä nimien kanssa toimii (Nord 2003, 183).

Fiktiivisessä kerronnassa henkilöhahmot yleensä kommunikoivat toistensa kanssa (Borodo 2015, 24). Kommunikointiin kuuluu puheen lisäksi paljon muutakin: liikkeitä, ilmeitä, eleitä ja asentoja, joiden kuvaamiseen multimodaalisessa tekstissä käytetään elokuvan kerronnasta tuttuja keinoja, esimerkiksi lähikuvia ja laajakuvia. Esimerkiksi kun lukija näkee jonon pysäytettyjä kuvia, hän ymmärtää, että kuvasarjassa kuvataan liikettä. Samalla tavalla lukija tunnistaa ääneksi myös verbaalisin ja visuaalisin keinoin luodun ääniefektin. Henkilöhahmolle voidaan antaa erilaisia ominaisuuksia ja niitä voidaan kuvata eri tavoin. Esimerkiksi hänen ääntään ja luonnettaan voidaan kuvata käyttämällä erilaisia kirjasintyypppejä, fonttikokoja ja muita graafisia keinoja (Pitkäsalo 2017).

Henkilöhahmojen sisäinen maailma – tunteet ja asenteet – ilmaistaan sarjakuvissa ja kuvakirjoissa eleiden ja ilmeiden avulla. Eritoten ilmeet, jotka kuvaavat niin kutsuttuja perustunteita, vihaa, inhoa, pelkoa, onnellisuutta, surua ja yllättyneisyyttä, vaikuttavat olevan universaaleja eli kulttuurista, kielestä ja iästä riippumattomia (Ekman, Sorenson, Friesen 1969; Pitkäsalo 2020, 204). Tunteita ja niiden ilmaisutapoja on tietenkin lukuisia, kuten McCloud (2006, 84-85) mainitsee, ja taiteilija pystyy kuvaamaan suuren joukon tunteita yhdistelemällä perustunteita kuvaavia ilmepiirteitä. Kiinnostavaa on, kuten Schneller (1992, 216) huomauttaa, että nonverbaalinen viestintä – esimerkiksi ilmeet – korvaa verbaalisen, jos tarkoituksena on välttää sanojen käyttämistä tai jos sanat eivät riitä kuvaamaan tunteita.

Toisin sanoen nonverbaalisella viestinnällä on myös sosiaalinen puoli. Ilmeinen ja eleinen on mahdollista ilmaista hahmon halua olla yhteistyössä tai osoittaa myötätuntoa. Tämän tyyppisiä nonverbaalisia viestejä voidaan välittää myös kuvakirjojen ja sarjakuvien visuaalisessa sisällössä.

Eleet, ilmeet ja asennot kertovat esimerkiksi siitä, että henkilöahmo suhtautuu ystävällisesti, välinpitämättömästi tai epäilevästi toiseen henkilöahmoon (Borodo 2015, 24). Tällainen nonverbaalinen kommunikaatio joko tukee kerrontaa tai luo ristiriidan verbaalisen ja visuaalisen kerronnan välille. Tällä tavoin vahvistuu lukijan saama vaikutelma henkilöahmojen luonteesta ja ulkoisesta olemuksesta sekä hahmojen välisistä suhteista (Pitkäsalo 2016b, 440).

Erityisesti eleet ovat myös kulttuurisidonnaisia, ja niitä käytetään eri kulttuureissa eri tarkoituksiin. Eleiden, ilmeiden ja asentojen tunnistaminen on tärkeää erityisesti silloin, kun käännetään sellaiseen kieleen, jonka kulttuuri on kaukana lähtökielen taustakulttuurista. Tämä vaikuttaa myös hahmojen karakterisaatioon ja sen välittymiseen käännoksessä, koska hahmojen luonne saattaa muuttua huomattavastikin, jos nonverbaalinen viestintä esitetään kuvassa eri tavoin kuin tulokulttuurissa on tapana. Esimerkiksi käsimerkit voivat ilmaista eri asioita: ohimoa osoittava sormi merkitsee kulttuurista riippuen joko 'olet fiksu', 'olet tyhmä', 'olet hullu', 'minä ajattelen', 'minä muistan' tai 'Ajattele!' (Schneller 1992, 226). Sarjakuvan ja kuvakirjan kääntäjän on siis kiinnitettävä huomiota eleiden, ilmeiden ja asentojen välittämien nonverbaalisten viestien kulttuurisidonnaisiin merkityksiin.

5. Karakterisaatio kuvakirjassa *Kettu, Pöllö ja punainen pallo*

Kettu, Pöllö ja punainen pallo on vielä julkaisematon kuvakirja, jonka olemme itse kirjoittaneet ja jonka Riitta Oittinen on kuvittanut. Tarina kertoo riidasta ja rakkaudesta, eksymisestä ja löytämisestä – ja ennen kaikkea ystävydestä. Kettu ja Pöllö ovat kaverukset, joiden jokapäiväistä, vaiherikasta elämää kirjassa kuvataan. Kaveruksille annoimme nimet, joiden emme ajatelleet kuvaavan itsessään hahmojen luonnetta vaan kertovan vain sen, mitä eläimiä ne ovat. Käytämme kirjassa Ketusta ja Pöllöstä pronomia *se*, koska mielestämme puhekielisellä pronomiinilla on luontevampaa viitata kuvakirjassa seikkaileviin eläinhahmoihin, ja lisäksi puhekielinen muoto tuo hahmot

läheemmäksi lukijaa. Neutraali *se*-pronomini voi lisäksi olla helpompi kääntää kielelle, jossa *hän*-pronominista on feminiininen ja maskuliininen muoto.

Kettu ja Pöllö ovat kaverukset, jotka osaavat myös riidellä, ja riita johtaa-kin siihen, että Pöllö lentää tiehensä. Lopuksi kuitenkin kaverusten ikävä kasvaa niin suureksi, että Pöllö palaa ystävänsä luokse.

Tarkastelemme seuraavaksi tekemiämme kielellisiä ja visuaalisia ratkaisuja ja etsimme vastauksia kysymyksiin: millaisia sarjakuvan visuaaliseen kieleen viittaavia piirteitä kuvakirjassa on ja miten ne vaikuttavat henkilö- hahmojen karakterisaatioon sekä miten ne näkyvät käännöksessä.

5.1. Sarjakuvastripit ja toisto

Kuvakirjassa rakennamme Ketun ja Pöllön luonnetta monin eri tavoin. Yksi niistä on sarjakuvalle tyypillisten keinojen käyttäminen. Kerronnassa on esimerkiksi kohtia, joissa sovelletaan sarjakuvalle tyypillistä muotoa, kolmen ruudun strippiä. Muuhun kerrontaan upotettuna striippien tarkoituksena on kuvata Ketun ja Pöllön luonnetta. Kaikissa stripeissä siirtymä ruutujen välillä on siirtymä hetkestä hetkeen (ks. McCloud 1994, 70-72). Kuvan 1 strippi kuvaa pöllön väsymätöntä taistelua läpi tuulen ja tuiskun.



Tuli myrsky.



Tuli myteri.



Tuli lumimyräkkä.

Kuva 1 – Pöllö lentää myrskyssä.

Kuvasarja, jossa Pöllö lentää ensin vesisateessa ja myöhemmin lumituiskussa, kuvaa paitsi matkan pituutta myös ennen kaikkea Pöllön luonnetta. Kuviin liitetty sanallinen sisältö («Tuli myrsky.» «Tuli myteri.»

«Tuli lumimyräkki.») korostaa Pöllön sisukkuutta ja tässä vaiheessa jo epätoivoista kamppailua tuulessa ja tuiverruksessa.

Myös englanninkielisessä käännöksessä halusimme säilyttää toistaiseen rytmin: «There was rain.»; «There was storm.»; «There was snowstorm.» Siten lukijalle välittyy myös käännöksessä, että Pöllö on sään armoilla.

Samantyyppisestä luonteen korostamisesta kertoo toinen kuvasarja (Kuva 2), jossa Kettu odottaa sitkeästi Pöllöä palaavaksi.



Syksy
meni.
Kettu
odotti.
Tuli
talvi.
Kettu
odotti.

Kuva 2 – Kettu odottaa Pöllöä.

Myös Kuvassa 2 on kyse ajankulun kuvaamisesta. Kettu jää odottamaan Pöllöä eikä anna periksi, vaikka aika kuluu ja säät vaihtuvat. Lumen kerääntyminen Ketun kuonon päälle kuvaa ajan kulumisen lisäksi myös sitä, miten kovasti Kettu Pöllöä ikävöi. Kuvaan liitetty sanallinen sisältö korostaa Ketun sitkeää odotusta suomenkielisessä alkuteoksessa: «Syksy meni. Kettu odotti. Tuli talvi. Kettu odotti.» Sama toisto toteutuu myös englanninkielisessä käännöksessä: «The autumn passed by. Fox was waiting. The winter came by. Fox was waiting.»

Kolmannessa kolmen kuvan stripissä (Kuva 3) Pöllö on saapunut majakkaan, jossa asuu hämähäkki.



Kappas, kukas se siinä!

Mitä siinä möllötät?

Krääh! Typerä ötökkä!

Kuva 3 – Pöllö ja hämähäkki.

Pöllö ja hämähäkki -stripin tarkoitus on kehittää pöllön luonnetta edelleen ja kertoa Pöllön luonteikkeudesta ja laajasta tunneskaalasta. Sanallinen sisältö korostaa Pöllön asenteen muutosta: ensin Pöllö ilahtuu nähdessään, että majakassa asuu joku. Pöllö on ystävällinen ja haluaisi jutella hämähäkin kanssa. Toisessa ruudussa Pöllö kummastelee hämähäkkiä, joka ei reagoi mitenkään, ja kolmannessa ruudussa Pöllö on jo suuttunut tuijottavalle hämähäkille. Pöllö karjaisee ja hämähäkki heilahtaa kauemmas lankansa varassa. Tässä ruudussa on kuvakirjan ainoa ääniefekti, Krääh! Kuva kertoo selvästi, että Pöllö pitää tässä kovaa ääntä, ja yhdessä ääniefektin kanssa illuusio äänen voimakkuudesta korostuu.

Käännöksessä pyrimme säilyttämään sekä sanallisen sisällön rytmin että Pöllön asenteen muutoksen leikkisästä kiukkuiseen: «Well well, Who have we here?»; «Why don't you say something?»; «Croak! You silly thing!».

Kuvakirjassa käytetään strippeihin verrattavissa olevaa toistoa muutenkin. Kun Pöllö putoaa majakkasaarelle, se näytetään toisteisena kuvasarjana (Kuva 4).



Kuva 4 – Pöllö putoaa majakkasaarelle.

Putoamisen luonnetta korostaa kuvaan liitetty sanallinen sisältö: «... näki kirkkaan valon ja korkean talon...». Pöllö siis näkee majakan valon ja matkasta väsyneen Pöllön lento loppuu siihen, ja se putoaa. Kehonasennot ja vauhtiviivat kertovat liikkeestä.

Toinen kuva, jossa kuvataan toisteisuutta ja samalla liikettä, näyttää, miten Ketun ja Pöllön kirjoittamat kirjeet lentävät ilmojen halki toisiaan ikävöivien kaverusten luo (Kuva 5).



Annatko anteeksi?

Minä olen ihan pöllö,
kirjoitti Kettu.

Minähän se pöllö olen,
kirjoitti Pöllö.

Tuletko takaisin?

Tulen, tulen.

Koska lähdet?

Kohta lähden.

Koska tulet?

Pian tulen.

Ja vihdoinkin...

Fox wrote:

Will you forgive me?
I'm stupid and silly.

Owl replied:

No, it's me, I'm stupid and silly.

Fox asked:

Will you come back?

Yes yes!

When are you leaving?

Soon soon!

When are you coming?

Right now.

And then...

Kuva 5 – Kettu ja Pöllö lähettävät toisilleen kirjeitä.

Kirjeet lentävät kuin linnut tuulen mukana, mikä luo jatkuvan liikkeen tunnun. Kuva kertoo myös, miten suureksi kaverusten ikävä on kasvanut ja miten he vähitellen antavat toisilleen anteeksi. Kuvaan liitettyssä sanallisessa tekstissä kerrotaan, mitä Kettu ja Pöllö toisilleen kirjoittavat. Sanat korostavat kuvan visuaalista viestiä. Englanninkielisessä käännöksessä halusimme säilyttää alkutekstin toisteisuuden, joka näkyy sekä johtolauseissa «Fox wrote», «Owl replied» ja «Fox asked» että loppupuolen toisteisissa huudahduksissa «Yes yes!» ja «Soon soon!».

5.2. Ilmeet, eleet ja kehonasennot

Yksi karakterisaation keinoista on lisätä hahmoille niiden luonnetta kuvaavia ilmeitä, eleitä ja kehonasentoja. Kuvat 6 ja 7 ovat tarinan konfliktitilanteesta. Pöllö on kadottanut punaisen pallonsa ja syyttää Kettua varkaaksi. Kettu puolestaan suuttuu Pöllölle.



Kuva 6 – Pöllö syyttää Kettua.

Kuva 7 – Kettu suuttuu Pöllölle.

Hahmot keinahtelevat tilanteen edetessä eteen ja taakse sen mukaan, kumpi on riidan aktiivisempi puoli. Raivoaja nojaa syyttävästi eteenpäin ja pelkääjä vetäytyy alistuvasti taaksepäin.

Kuvan 6 käännöksessä Pöllön raivokas hyökkäys näkyy kuvassa, ei niinkään sanoissa, jotka ovat sinänsä melko neutraalit: «I don't know. Yes you do. No I don't.» Kuvassa 7 asetelma vaihtuu niin, että Kettu raivoaa ja Pöllö on altavastajana. Käännös seuraa alkutekstiä: «I'm not a thief!».

Kuva 8 on tilanteesta, jossa Pöllö palaa kotiin Ketun luo.



Hei
Pöllö!
Hei
Kettu!

Kuva 8 – Pöllö palaa kotiin.

Ilman sanallista sisältöäkin – pelkän nonverbaalisen viestinnän perusteella – on selvää, että Kettu toivottaa Pöllön tervetulleeksi. Ketun ilme on avoin ja ystävällinen, se nojautuu tassut ojossa eteenpäin kohti Pöllöä. Pöllö sen sijaan on reissussa rähjäntynyt, eikä ilman sanallista tekstiä olisi varmaa, että Pöllökin ilahtuu nähdessään Ketun ja vastaa Ketun tervehdykseen iloisesti: «Hei Kettu!» Suora käännös «Hello Fox!» ilmaisee Pöllön ilahtumisen myös englanninkielisessä tekstissä.

5.3. Puhe ja sen kääntäminen

Kuvakirjassa sarjakuvan tapaan puheelle on varattu tietty tila, johon sanojen on mahdollista liittyä. Kuvakirjassamme liitimme sekä dialogin että kertojan äänen kuvan viereen tai alle tekstilaatikkoon, johon ei kuitenkaan piirretty tekstilaatikon rajoja. Tämä rajoitti meitä myös kääntäjän tehtävässä, koska käännöksen on mahdollista sille varattuun tilaan siten, että kerronnan rytmi säilyy. Lisäksi on tärkeää muistaa, että erityisesti lapsille suunnatussa kuvakirjassa henkilöhahmojen luonnetta kuvaava sanallinen sisältö tukee useimmiten kuvaa. Kuvan 9 sanallisen sisällön kääntäminen englanniksi aiheutti hankaluuksia.

Väliin
Kettu
pöllöili
ja Pöllöä
ketutti.



Kuva 9 – Kettu pöllöilee ja Pöllöä ketuttaa.

Kuvassa 9 on sanaleikki, joka toimii vain suomeksi. On tärkeää, että sanaleikin viittaus Ketun ja Pöllön luonteeseen säilyy, koska kuva esittää selvästi hassuttelevan Ketun ja kiukkuisen Pöllön. Ensimmäisessä käännösversiossa «Sometimes Fox was hilarious and Owl was precarious» on toimiva riimi, mutta sanat eivät kuvaa riittävästi hahmoja. Myös toisessa käännösversiossa on riimi: «Sometimes Fox was happy. And Owl was sappy. Sometimes the other way around», mutta sekään ei kuvaa täysin hahmojen luonnetta ja on ristiriidassa kuvan kanssa, mikä tässä tapauksessa voi aiheuttaa lukijassa hämmennystä. Kolmannessa käännösversiossa «Owl felt quite a bit angry, while Fox was acting all daftly» riimi ei ole täydellinen, mutta käännös vastaa parhaiten kuvan sisältöä.

Sama sanaleikki on myös kuvassa 5: «Minä olen ihan pöllö, kirjoitti Kettu. Minähän se pöllö olen, kirjoitti Pöllö». Englanninkielisessä käännöksessä sanaleikki on korvattu allitteraatiolla, joka tuo sanalliseen sisältöön rytmiä: «Fox wrote: I'm stupid and silly. Owl replied: No, it's me: I'm stupid and silly.».

6. Lopuksi

Olemme pohtineet artikkelissamme kuvakirjan multimodaalista luonnetta ja sitä, millaisin keinoin kuvakirjassa voidaan rakentaa henkilöahmoja ja miten henkilöahmojen luonne siirtyy käännökseen. Analyysi osoittaa, että kuvakirjan merkityksiä rakentavat keinot ovat tai voivat olla ainakin osin samoja kuin sarjakuvan visuaalisen kielen keinot. Kuvakirjassa hen-

kilöhahmot rakentuvat sekä verbaalisesti että visuaalisesti, ja lopullinen tulkinta hahmojen luonteesta voidaan tehdä tarkastelemalla kuvan ja sanan yhteisvaikutusta, koska erillisinä kuvan ja sanan välittämät viestit voivat olla ristiriidassa keskenään. Vaikka tarinan rakentavatkin yhteistyössä sen kirjoittaja ja kuvittaja, se oikeastaan herää eloon vasta lukutilanteessa, kun lukija tulkitsee tarinaa. Lisäksi multimodaalisen tekstin lukemisprosessiin sisältyy usein myös auditiivinen moodi, koska lukija voi kirjoitetun dialogin, visuaalisesti esitettyjen hahmojen ja myös ääniefektien perusteella kuvitella äänet lukiessaan tekstiä joko ääneen tai itsekseen. Kaikki nämä kolme moodia kietoutuvat lukutilanteessa yhteen ja vaikuttavat siihen, millaisiksi esimerkiksi henkilöahmot rakentuvat lukijan tulkitsemina.

Myös kääntäjä on lukija, joka lukee teoksen, tulkitsee sen ja kääntää tulkintansa toiselle kielelle. Tässä tehtävässä kääntäjä tarvitsee kielitaidon lisäksi paljon muutakin osaamista. Kuvakirjassa kuva ja sana kertovat useimmiten samaa tarinaa, mutta ne voivat myös olla ristiriidassa keskenään. Sisäinen ristiriita johtaa siihen, että kuvaa ja sanaa yhdistävän tekstin lukija – ja myös kääntäjä lukijana – voi joutua etsimään tarinan ydinsanomaa useammalta tasolta kuin pelkän verbaalisen tekstin lukijan. Hänen täytyy paitsi ymmärtää, miten kuva ja sana toimivat yhdessä, myös osata tulkita, millaisia merkityksiä kuvassa esitetyt kulttuurisidonnaiset seikat – esimerkiksi eleet, kehonasennot ja ilmeet – välittävät, ja pystyä siirtämään nämä merkitykset toiseen kieli- ja kulttuuriympäristöön.

Olemme käyttäneet tutkimusaineistoinamme kirjaa *Kettu, Pöllö ja punainen pallo* ja tutkimuksen lopussa myös sen englanninkielistä käännöstä *Fox, Owl and the Red Ball*. Analyysin perusteella voimme todeta, että kääntämisen aikana henkilöahmot muuttuvat ainakin jonkin verran – ja myös Kettu ja Pöllö ovat muuttuneet. Tämä johtuu siitä, että käännösprosessin aikana kääntäjät tulkitsevat tekstiä yhä uudelleen ja tekevät käännösratkaisuja oman tulkintansa pohjalta. Tässä prosessissa verbaalinen ja visuaalinen teksti eivät koskaan esiinny erillisinä, vaan ne ovat aina vuorovaikutuksessa toistensa kanssa ja täydentävät toisiaan. Näin syntyy illuusio tapahtumista ja hahmojen luonteesta, mikä johdattaa kääntäjän luomaan kohdekielisen tekstin maailman henkilöahmoineen. Tämän prosessin tarkoituksena on saada myös käännöksen lukija muodostamaan oman tulkintansa henkilöahmoista, uskomaan niihin ja myös ymmärtämään niitä.

Lähteet

- Bassnett, Susan. 2002. *Translation Studies*. London-New York: Routledge.
- Bertills, Yvonne. 2003. *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Turku: Åbo Akademi University Press.
- Borodo, Michał. «Multimodality, Translation and Comics». *Perspectives: Studies in Translatology* vol. 23, n. 1 (2015): 22-41. DOI: <<http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057>> (02/2024, open access).
- Celotti, Nadine. 2008. «The Translator of Comics as a Semiotic Investigator». In *Comics in Translation*, toimittanut Federico Zanettin, 33-49. Manchester: St. Jerome.
- Cohn, Neil. 2013. *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London-New Delhi-New York-Sydney: Bloomsbury.
- Culpeper, Jonathan, Carolina Fernandez-Quintanilla. 2017. «Fictional characterization». In *Pragmatics of Fiction*, toimittanut Miriam A. Locher ja Andreas H. Jucker, 93-128. Berlin: de Gruyter.
- Delabastita, Dirk. 1996. «Introduction». In *Wordplay and Translation*, toimittanut Dirk Delabastita. Special issue of *The Translator*, 127-139. Manchester: St. Jerome.
- Docherty, Thomas. 1983. *Reading (Absent) Character. Towards a Theory of Characterization in Fiction*. Oxford: Clarendon Press.
- Ekman, Paul, E. Richard Sorenson, Wallace V. Friesen. «Pan-Cultural Elements in Facial Displays of Emotion». *Science* vol. 164 (1969): 86-88. DOI: <<https://doi.org/10.1126/science.164.3875.86>>.
- Groensteen, Thierry. 2013. *Comics and Narration*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Herkman, Juha. 1998. *Sarjakuvaan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Kaindl, Klaus. 2011. «Comics in Translation». In *Handbook of Translation Studies*. Vol. 1, toimittanut Yves Gambier ja Luc van Doorslaer, 37-40. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.
- . 2013. «Multimodality and translation». In *The Routledge Handbook of Translation Studies*, toimittanut Carmen Millán ja Francesca Bartrina, 257-269. London: Routledge.
- Lathey, Gillian. 2016. *Translating Children's Literature*. London-New York: Routledge.
- Manninen, Pekka A. 1995. *Vastarinnan välineistö: sarjakuvaharrastuksen merkityksestä*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.

- McCloud, Scott. 1994. *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers.
- McMartin, Jack, Jan Van Coillie. 2020. *Children's Literature in Translation: Texts and Contexts*. Leuven: Leuven University Press.
- Milne, Alan Alexander. 1957. *The World of Pooh*. Kuvittanut Ernest H. Shepard. New York: Dutton.
- Nodelman, Perry. 1999. «Decoding the Images: Illustrations and Picture Books». In *Understanding Children's Literature*, toimittanut Peter Hunt, 69-80. London-New York: Routledge.
- Nord, Christiane. «Proper Names in Translations for Children: *Alice in wonderland* as a Case in Point». *Meta* vol. 48, nn. 1-2 (2003): 182-196. URL: <<https://id.erudit.org/iderudit/006966ar>>, DOI: <<https://doi.org/10.7202/006966ar>> (02/2024, open access).
- Oittinen, Riitta. 2000. *Translating for Children*. New York: Garland.
- . 2004. *Kuvakirja kääntäjän kädessä*. Helsinki: Lasten Keskus.
- Oittinen, Riitta, Anne Ketola, Melissa Garavini. 2018. *Translating Picturebooks: Revoicing the Verbal, the Visual and the Aural for a Child Audience*. London-New York: Routledge.
- Oittinen, Riitta, Eliisa Pitkäsalo. 2018. «Creating Characters in Visual Narration: Comics and Picturebooks in the Hands of the Translator». In *Search of Meaning – Literary, Linguistic, and Translational Approaches to Communication*, toimittanut Hanne Juntunen, Kirsi Sandberg ja Kübra Kocabaş. 101-126. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series A1. Tampere: University of Tampere. URL: <<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0919-0>> (02/2024, open access).
- Oittinen, Riitta, Eliisa Pitkäsalo. Julkaisematon. *Kettu, Pöllö ja punainen pallo*. Kuvittanut Riitta Oittinen. Englanninkielinen käännös kirjoittajien. *Fox, Owl and the Red Ball*.
- Pitkäsalo, Eliisa. 2011. *Kalevalaiset sankarit nykymaailman menossa: tutkimus Johanna Sinisalon kirjasta Sankarit*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 104. Jyväskylä: University of Jyväskylä. URL: <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/37014>> (03/2024, open access).
- . 2016a. «Sarjakuvan nonverbaaliset viestit ja lukemiskokemus». In *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisten viestien tutkimiseen*, toimittanut Eliisa Pitkäsalo ja Nina Isolahti, 49-72. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series B3. URL: <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/98951>> (03/2024, open access).

- . 2016b. «Tulkitse kuva! Eleet ja ilmeet sarjakuvassa». In *Teksti ja tekstuaalisuus, Text och textualitet, Text and Textuality, Text und Textualität. VAKKI-symposiumi XXXVI. Vaasa 11.–12.2.2016*, VAKKI Publications 7, toimittanut Pia Hirvonen, Daniel Rellstab ja Nestori Siponkoski, 438-449. Vaasa: VAKKI. URL: <https://www.vakki.net/publications/no7_eng.html> (03/2024, open access).
 - . 2017. «Ääniä ja liikettä elokuvan ja sarjakuvan hybrideissä». In *Ääniä, Röster, Voices, Stimmen*, toimittanut Nicole Keng, Anita Nuopponen ja Daniel Rellstab, 169-180. VAKKI Publications 8. Vaasa: VAKKI. URL: <https://www.vakki.net/publications/no8_eng.html> (03/2024, open access).
 - . 2020. «Työsopimus kuvina – oikeudellisen asiakirjan saavutettavuus». In *Työelämän viestintä III, Arbetslivskommunikation III, Workplace Communication III, Kommunikation im Berufsleben III*. VAKKI Publications 12, toimittanut Heidi Hirsto, Mona Enell-Nilsson, Hannele Kauppinen-Räisänen ja Nicole Keng. 197-210. Vaasa: VAKKI. URL: <<https://vakki.net/index.php/2020/12/31/workplace-communication-iii/>> (03/2024, open access).
- Pooh's Heffalump Movie [Nalle Puh ja Möhköfantti]*, animaatioelokuva, ohjannut Frank Nissen, tuotantoyhtiö Walt Disney Pictures ja DisneyToon Studios, 2005.
- Puurtinen, Tiina. 1995. *Linguistic Acceptability in Translated Children's Literature*. Väitöskirja. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja / Nide 15. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- Schneller, Raphael. 1992. «Many Gestures, Many Meanings. Nonverbal Diversity in Israel». In *Advances in Nonverbal Communication. Sociocultural, Clinical, Esthetic and Literary Perspectives*, toimittanut Fernando Poyatos, 213-233. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.
- Spink, John. 1990. *Children as Readers. A Study*. Lontoo: Clive Bingley, Library Association Publishing Limited.
- Tuominen, Tiina, Maija Hirvonen, Anne Ketola, Eliisa Pitkäsalo, Nina Iso lahti. 2016. «Katsaus multimodaalisuuteen käännöstieteessä». In *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus. Menetelmiä monimuotoisten viestien tutkimiseen*, toimittanut Eliisa Pitkäsalo ja Nina Iso lahti, 11-24. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series B3. Tampere: University of Tampere. URL: <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/98951>> (03/2024, open access).
- Verschueren, Walter T., Jan Van Coillie, toimittanut. 2006. *Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies*. Manchester: St. Jerome.
- Watt, Mélanie. 2008. *Aaro-orava saa ystävänsä*. Teksti ja kuvitus Mélanie Watt. Suomenos Riitta Oittinen. Kärkölä: Pieni Karhu. Alkup. Watt, Mélanie. *Scaredy Squirrel Makes a Friend*. Toronto: Kids Can Press, 2007.

- Zanettin, Federico. 2008. «Comics in Translation: An Overview». In *Comics in Translation*, toimittanut Federico Zanettin, 200-219. Manchester: St. Jerome.
- . 2010. «Humour in Translated Cartoons and Comics». In *Translation, Humour and the Media*, toimittanut Delia Chiaro. New York: Bloomsbury.