

GÖTEBORGS UNIVERSITET

Humanistiska fakulteten

Översättarprogrammet

Institutionen för språk och litteraturer, källspråk engelska

Översättning av humor och ordlekar
En fallstudie utifrån Terry Pratchetts roman *Sourcery*

Madelene Lindgren

Självständigt arbete, 15 högskolepoäng

Översättarutbildning 1, ÖU2100, Magisterutbildning

VT 2012

Handledare: Åke Persson

Examinator: Mats Mobärg

Sammandrag

I denna uppsats jämförs Terry Pratchetts roman *Sourcery* (1989) med den svenska översättningen *Svartkonster* (2002), gjord av Peter Lindforss. Pratchett är känd för sin humor vilket gör det intressant att undersöka om och hur humorn förändras vid en översättning. Uppsatsen behandlar översättning av humor på ett generellt plan men fokuserar på översättning av (humoristiska) ordlekar. Genom att använda framför allt General Theory of Verbal Humour (GTVH) har jag kunnat visa om, när och hur ordlekarna förändras när de översätts.

Analysen visar att det ibland går att översätta ordlekarna utan problem, men att det ofta sker någon slags förändring som resulterar i humor av skiftande kvalitet. Vid andra tillfällen tas humorn eller den humoristiska passagen bort helt. I översättningen behålls en likvärdig typ av humor endast i cirka en tredjedel av fallen jämfört med i *Sourcery*, vilket medför att en läsning av *Svartkonster* innehåller betydligt färre ordlekar än en läsning av originalet.

Nyckelord: översättning, humor, ordlekar, GTVH, Terry Pratchett

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1 Syfte	1
1.2 Material och metod	2
2. Bakgrund: humor och ordlekar	3
2.1 Vad är humor?.....	3
2.1.1 Ordlekar	4
2.2 Svårigheter vid översättning av humor	5
2.2.1 Hur kan man översätta humor?	6
3. Teoretisk ram: översättning av ordlekar	9
4. Resultat: jämförelse av humorn i <i>Sourcery</i> och <i>Svartkonster</i>	13
4.1 Humorn behålls	13
4.2 Humorn förändras	18
4.3 Humorn/humorpartiet har tagits bort	21
5. Sammanfattande diskussion	28
Referenser	30

1. Inledning

Jag har valt att skriva min uppsats om översättning av humor och då framför allt humor i form av ordlekar. Att översätta humor är svårt, och därför är det intressant att undersöka hur översättare löser de olika problem som uppstår.

Som material har jag använt mig av en roman av Terry Pratchett eftersom han är känd för sin humor, något som gör översättningen av humorn mycket viktig. Pratchett är en av Storbritanniens populäraste författare och hans romaner har översatts till 37 språk. Han är mest känd för Discworld-serien (Skivvärlden på svenska) som i dag innehåller 39 fantasy-romaner, varav den första publicerades 1983. Romanen jag använder mig av heter *Sourcery* (1989) och är den femte boken i serien. Jag ska jämföra originalet med översättningen *Svartkonster* (2002). På översättningens omslag kan man läsa att ”Pratchett har med Skivvärlden skapat sin alldeles egna genre – en unik mix av fiction, fantasy och filosofiska utläggningar, allt skrivet på ett vigt språk, späckat med ordlekar och vitsar”. Läsaren blir alltså utlovad många ordlekar, något som bidrar till vikten av att de behålls i översättningen.

1.1 Syfte

Syftet med uppsatsen är att analysera hur humorn, framför allt ordlekarna, i *Sourcery* har översatts. Detta görs genom att använda General Theory of Verbal Humour (GTVH), vars metod går ut på att jämföra källtext och måltext för att på så sätt se om och hur de aktuella texterna skiljer sig åt. Med hjälp av GTVH kan man avgöra om humorn kan anses vara likvärdig i översättningen. Med likvärdig menar jag att skillnaderna och likheterna mellan källtexten och måltexten tydliggörs, vilket gör att man kan avgöra om skämtet kan anses vara samma skämt i översättningen som i originalet. Jag vill också undersöka om och hur översättningen av humorn påverkar läsningen av romanen, t.ex. när den tas bort eller förändras.

1.2 Material och metod

I uppsatsen jämför jag Terry Pratchetts roman *Sourcery* (1989) med översättningen *Svartkonster* (2002) av Peter Lindforss. Jag har använt mig av exempel på lingvistisk humor som hämtats från hela romanen för att få tillräckligt med material. Sammanlagt 37 exempel har undersökts, men alla kommer inte att användas i analysen.

I kapitel 2 och 3 nedan behandlas olika teorier om översättning av humor och ordlekar. Dessa kommer sedan att användas i analysen för att undersöka skillnaden mellan humorn i originalet och i översättningen. Pratchett skapar ofta humor genom att använda sig av ordlekar och därför ligger fokus på dessa. I analysen används främst *General Theory of Verbal Humour (GTVH)*, som utarbetats av Attardo och Raskin. Vid behov kommer även Dienharts *linguistic trigger (LT)* att användas i jämförelsen för att belysa skillnader eller likheter mellan de olika LT som används i källtexten och måltexten.

Genom att använda GTVH och jämföra *linguistic trigger* kan man se hur källtexten och måltexten skiljer sig åt, och på så sätt avgöra om måltextens skämt kan anses vara likvärdiga med de som finns i källtexten.

2. Bakgrund: humor och ordlekar

2.1 Vad är humor?

Innan man talar om översättning av humor kan det vara bra att försöka definiera vad humor faktiskt är. NE definierar *humor* som ”konstprodukter (i tal, skrift, bild och ton) vars huvudsyfte är att locka konsumenten till skratt eller leende” (www). NE meddelar också att humor är mycket ”kulturbunden”. Vandaele menar att det är mycket svårt att definiera humor och att vissa forskare till och med har gett upp sina försök med att hitta en definition (Vandaele 2002:153). Vidare kan man läsa att Kerbrat-Orecchioni (1981:163–183), enligt Vandaele, definierar humor som ”humour is whatever has a humorous *effect*. When a person laughs, smiles or has a more general experience of humour (the humour feeling), we have humour” (Vandaele 2002:153, kursiv i original).

Jag har valt att använda mig av den definition av humor som finns i citaten ovan, humor är alltså det som får en person att le, skratta eller uppleva en generell humorkänsla på grund av att det är roligt på något sätt. Det är dock inte en oproblematiske definition eftersom alla inte delar samma typ av humor. Nash (1985:9) menar, enligt Dienhart, att ”[we] share our humour with those who have shared our history and who understand our way of interpreting experience. There is a fund of common knowledge and recollection, upon which all jokes draw with instantaneous effect” (Dienhart 2010b:22). Att ha samma kulturella bakgrund som en annan person betyder dock inte att personerna kommer att ha samma humor, och därför kommer de inte heller nödvändigtvis tycka att samma saker är roliga.

Humor kan innebära problem för översättare, eftersom de kanske helt enkelt inte delar författarens humor eller kanske inte ens förstår att texten de översätter ska vara rolig ibland. Zabalbeascoa anser att det är viktigt att översättare har kunskap om ”how humor works” (2005:206).

Vandaele (2002) tar upp andra problem som har att göra med humor och översättning. Översättaren kanske inte har några problem med att förstå humor i källtexten, men det betyder inte nödvändigtvis att denne kan återskapa den i måltexten. Vandaele menar att man kan se på humor som något som inte kan läras in och därför endast har med talang att

göra. Det kan också bli problem om översättaren förstår humorn i texten men inte tycker om den personligen, ”and therefore [is] confronted with the personal dilemma of ’translating a bad joke’ or going for a ’real’ funny effect” (Vandaele 2002: 150). Även Zabalbeascoa uppmärksammar att olika översättare är bra på olika saker och att vissa är bättre än andra på att t.ex. översätta humor. Han menar att översättare måste tränas i att översätta humor och att de också bör ha en viss talang för det (2005:205).

2.1.1 Ordlekar

I uppsatsen har jag valt att fokusera på hur humoristiska ordlekar översätts. NE definierar *ordlekar* som ”stilgrepp där man använder ordens olika betydelsemöjligheter för att skapa en paradoxal, gärna komisk effekt eller visa sin skicklighet i att laborera med språket” (www). Ordlekar anses överlag vara svåra att översätta och i översättningssammanhang nämns de ibland i samband med poesi.

Dienhart menar att det finns två grundläggande typer av humor: ”[T]hat which is linguistically triggered, and that which is not. Linguistically triggered humor is based on some kind of play with language” (2010a:49). *Linguistically triggered humor* har en *linguistic trigger* (LT) (ibid. s. 51). Dienhart ger ett exempel på den här typen av humor:

Q: What’s worse than raining cats and dogs?

A: Hailing taxis.

I exemplet är *hailing* LT, eftersom ordet här kan betyda antingen ”to come down like pellets of ice” eller ”to call out to”. En enkel förklaring av LT är att det är ett eller flera ord som kan tolkas på mer än ett sätt (ibid. s. 52). Detta fenomen kallas också *bisociation*.

En LT kombinerar fonetisk överrensstämmelse (phonetic consonance) med semantisk dissonans (semantic dissonance). Det är alltså formen, både den ortografiska och den fonetiska, som innehåller likhetsfaktorn, samtidigt som det finns en skillnad i betydelse (ibid. s. 54). Dienhart delar in LT i fem olika kategorier (som går från största likhet till minsta likhet): polysemi, homonymi, homofoni, parafoni

(*paraphony*) och hahafoni (*hahaphony*). De två sistnämnda kategorierna har han själv lagt till. Med *parafoni* menas ord som har uttal som är lika varandra, men som inte låter exakt lika. Ett exempel är:

Q: How does a ghost start a letter?

A: Tomb it may concern.

Tomb låter likt *to whom*, och även om de båda orden skiljer sig åt något i fråga om uttal låter orden lika nog för att läsaren ska göra en *bisociation*. I lingvistisk humor är det oftast den fonologiska formen som skapar LT och den som skämtar vill därför att formen ska vara identisk. När det gäller parafoni vill den som skämtar dock att ordens fonologiska former ska vara lika varandra, men ändå olika.

Hahafoni används om parafoni eller homofoni som skapas genom att ett ord delas upp i *false parts* (ibid. 69). Ett exempel är:

Q: What do ghosts eat for dinner?

A: Spook-etti.

LT är ordet *spook-etti*, som är en variant på *spaghetti*. Ordleken består i att man delar upp ordet i *false parts* där en av delarna kan relateras till ordet *ghost*. Vid användandet av den här typen av LT har den som skriver obegränsade möjligheter vad gäller att skapa nya ord och därmed nya bisociationer.

Dienhart tänker sig sina kategorier som flera ringar som utgår från en mitt som innebär total likhet. Hahafoni är den yttersta ringen, och utanför denna är de fonologiska skillnaderna antagligen för stora för att det ska kunna finnas någon LT.

2.2 Svårigheter vid översättning av humor

Svårigheterna vid översättning av humor kan delas in i två grupper: dels svårigheter som beror på skillnader mellan källspråk och målspråk, dels skillnader mellan källspråkets och målspråkets kultur och samhälle (Hygrell 1997:48). Skillnaderna mellan språken leder oftast till problem vid översättning av språklig humor. När kulturerna skiljer sig åt, är det

framför allt humor som behandlar något som är specifikt för den ena kulturen som är svårt att översätta. Det finns också svårigheter som hör hemma i båda grupperna, till exempel om man använder ordspråk på ett komiskt sätt (ibid. s. 48).

Vandaele ger andra exempel på varför det kan vara svårt att översätta humor:

[W]e may not always be able to grasp the sender's intentions; we may have our own (conscious or unconscious) agenda while grasping intentions, many other contextual elements play a role in the interpretation process; original contexts may be absent; new contexts may emerge continuously; the humorous function of a text may be combined with other textual functions. (2002:165)

Det är alltså mycket översättaren ska tänka på vid översättning av humor. Hygrell menar att nästan alla de verk om översättning av humor som hon har läst kom fram till att översättning av humor var problematisk, men inte riktigt så svårt som forskare brukar anta att det är i sina generella uttalanden (1997:60). Även Zabalbeascoa tar upp att sakkunniga ofta kommer fram till "the rather hasty conclusion that humor is untranslatable" (2005:188).

Av resonemangen ovan kan man inte dra någon annan säker slutsats än att det är svårt att översätta humor. Jag kommer att gå närmare in på olika sätt att översätta humor i avsnitt 2.2.1 nedan, men det första översättaren måste göra är att avgöra om textavsnittet innehåller humor eller inte. Ibland kan texten tolkas på olika sätt:

If a joke, for instance, can also be regarded as a non-joke, then a translator will have to decide whether to classify the item as a joke, as a non-joke, or as a type of joke that may also function otherwise, or as an ambiguous type of non-joke. (Zabalbeascoa 2005:199)

2.2.1 Hur kan man översätta humor?

Zabalbeascoa drar slutsatsen att "sameness, or similarity, may have little to do with funniness" (2005:185), och om så är fallet menar han att en översättare som vill uppnå en ekvivalent effekt kommer att få pro-

blem. Man ska akta sig för att anta att humorn är lika viktig i måltexten som i källtexten. Översättaren ska inte heller tro att den typ av humor som används i källtexten måste användas i måltexten. Översättaren måste göra en avvägning av hur viktig humorn är och hur viktig just den typ av humor som finns i källtexten är (ibid. s. 187): "What translators need is an awareness of the nature of humor and its relative importance in different contexts" (ibid. s. 188–189).

När man översätter humor måste man som översättare veta om humorn ska prioriteras eller ej. Som exempel på tillfällen då humor har högsta prioritet nämner Zabalbeascoa humorprogram på TV och *one-liners*. Vid dessa tillfällen måste översättningen innehålla humor till varje pris (ibid. s. 201). Vid mellanprioritet är översättning av humor mycket önskvärd, men också andra textdrag är viktiga. Exempel på mellanprioritet är kärleks- och äventyrshistorier. Lägre prioritet har t.ex. pedagogiska hjälpmedel i skolan och Shakespeares tragedier. Då försöker översättare få med humorn i källtexten också i måltexten endast när textdrag med högre prioritet har översatts.

Humor kan inte översättas på samma sätt som man annars går till väga. Det som vanligtvis prioriteras fungerar inte nödvändigtvis: "Common sense, and even common practice, tells us that translation is about being faithful to the words, the meaning, the contents, the intention, the effect of a text" (ibid. s. 188). Det är den här synen på översättning som har gjort att så många anser att humor inte går att översätta. Zabalbeascoa ställer sig istället dessa frågor:

The fact is that a joke (as an instance of humor, though not the only one, as many are quick to point out) can be told in lots of different ways, so where does that leave such a fearful respect for preserving the words? The point of a joke is often far removed from its semantic value, so where does that leave the importance of meaning and contents, and what is one to do about non-sense humor? A text might resort to humor as a means of making the author's intention clearer or more effective, but what do we do if humor is detrimental to the author's goals in the new environment of the translated version? If, on the other hand, humor is the goal of the text (as in comedy) or social intercourse (breaking ice, gaining trust, salesmanship), what is the point in translating the contents if the humor is made to disappear in the process? (2005:188)

Det är alltså viktigt att fundera över varför humorn finns med i texten och sedan anpassa sin översättning efter det. Översättaren ska heller inte känna sig tvingad att behålla skämtet exakt likadant som i källtexten.

Zabalbeascoa har tagit fram olika kategorier för översättning av humor (2005:199). Hans mål är att kategorierna ska kunna användas på många olika typer av humor och att det är viktigt att de kan anpassas till varje översättning. Kategori ett täcker alla lösningar i måltexten där skämtet kan anses vara samma skämt som det som finns i källtexten. Översättaren bestämmer själv vad som kan ses som samma skämt. Inom kategori två faller de skämt som kan sägas vara samma typ av skämt, men inte exakt samma som det i källtexten. Den tredje kategorins lösningar åsyftar alla andra typer av skämt. När det gäller kategori fyra återger översättaren inte skämtet som ett skämt, men kan kompensera för detta genom att använda andra grepp som t.ex. hyperbol eller liknelse. Den femte och sista kategorin innehåller alla andra översättningsmöjligheter, som t.ex. att förklara (*state*) författarens budskap på ett rättframt och tydligt sätt utan att vara rolig. Anledningen till att förflyttning av skämt inte finns med som en kategori är att den lösningen är en variant av dem som redan finns; om samma skämt behålls, men flyttas, faller det under kategori ett eller två, medan om skämtet flyttas, eller inte flyttas, med stora förändringar som följd faller det in under någon av de andra kategorierna.

3. Teoretisk ram: översättning av ordlekar

Uppfattningen att ordlekar inte går att översätta har funnits åtminstone sedan det tidiga 1700-talet (Delabastita 1997:9). Delabastita anser att termen *untranslatability* är en oriktig benämning, men håller med om att översättaren är tekniskt bunden vid ordleksöversättning och att det är svårt: ”translators often have to go out of their usual way to tackle the puns” (ibid. s. 10–11). Översättaren måste väga vinst mot förlust och fundera över för- och nackdelar med olika val i alla typer av översättningar. Anledningen till att översättning av ordlekar är så speciellt är för att arbetet innehåller så många begränsningar och ”the need to **prioritize** becomes much more acute than in ‘ordinary’ translation” (ibid. 11, fetstil i original). Ordvitsar försvårar de kompromisser som översättaren vanligtvis får göra (bl.a. *word-for-word vs. free translation, form vs. function*) och sätter ofta stopp för översättarens sedvanliga översättningsstrategier.

Ett hjälpmedel för översättning av ordlekar, och annan typ av humor, är *The General Theory of Verbal Humour (GTVH)*, som utvecklats av Attardo och Raskin. Annan litteratur särskiljer ofta ordlekar från övrig humoröversättning, men Attardo menar att GTVH går att använda även på dessa: ”Aside from the stipulation relating to the particular nature of the Logical Mechanism ‘punning’ (cratylism), the translation of puns presents no special problem for the General Theory of Verbal Humour” (2002:190). Logical Mechanism är en av de kategorier som översättaren använder för att jämföra översättningen med originalet, och den förklaras mer ingående längre fram i det här kapitlet. GTVH kan användas på både korta och långa humoristiska texter, trots att det finns stora skillnader mellan dem, eftersom makroaspekterna i humoristiska texter uppstår genom användning av många mikroaspekter (ibid. s. 176). GTVH går ut på att varje skämt innehåller sex olika kunskapsresurser (*knowledge resources*):

- Language (LA)
- Narrative Strategy (NS)
- Target (TA)
- Situation (SI)

- Logical Mechanism (LM)
- Script Opposition (SO)

Language-kategorin innehåller allt som har att göra med hur man använder språket i en text: "It is responsible for the actual wording of the text and for the placement of the functional elements that constitute it" (Attardo 2002:177). Omskrivningar är en väsentlig del av LA, eftersom en mening kan sägas på många olika sätt och därmed kan också ett skämt uttryckas på otaliga sätt utan att det semantiska innehållet förändras. Ett skämt räknas fortfarande som samma skämt även om det skrivs om, förutsatt att innebörden är densamma.

Narrative Strategy har att göra med det faktum att alla narrativa skämt befinner sig i en berättelsestruktur (*narrative organization*), t.ex. i en vanlig berättelse, i en dialog, eller som en gåta. Alla narrativa skämt hör därför till en viss typ av berättelse. All humor är inte en del av en berättelse, och Attardo menar att man inte kan säga säkert om alla skämt är det (2002:178).

Target-kategorin "selects who is the 'butt' of the joke" (ibid. s. 178). Det handlar alltså om individer eller grupper som det finns stereotypiska uppfattningar om, samt andra typer av föremål för skämt, t.ex. äktenskapet och romantisk kärlek. Alla skämt har inte ett *target* och då används inte denna kategori i analysen av skämtet.

Ett skämt måste handla om något, vilket *Situation*-kategorin innefattar. Man kan se situationen som skämtets rekvisita: föremålen, deltagarna, hjälpmedlen, aktiviteterna, etc. Alla skämt måste ha någon typ av situation som de lutar sig mer eller mindre mot. Som exempel nämns

"Can you write shorthand?"
 "Yes, but it takes me longer."

där "writing shorthand" är situationen, dock inte en framträdande sådan.

Logical Mechanism beskrivs av Attardo som den mest problematiska kategorin (ibid. s. 179) och han menar att den är valfri. LM innefattar en slags lokal och lekfull logik som inte nödvändigtvis fungerar i den riktiga världen, men som går bra att använda i just det skämtet. LM kan t.ex. vara *role exchange*, *reasoning from false premises* och *juxtaposi-*

tion. Som exempel på *role exchange* nämns en scen där en surfare springer mot vattnet och håller en surfbräda över huvudet, samtidigt som ett monster springer ut ur vattnet och håller en vagn över huvudet (Attardo, Hempelmann & Di Maio 2002:7). Attardo använder ett skämt om en golfare som exempel på *reasoning from false premises*. Golfaren tar så lång tid på sig inför sitt slag att hans vän blir otålig och frågar vad han väntar på. Golfaren svarar att han vill han slå ett perfekt slag eftersom hans fru står där borta och tittar. Vännen svarar då: "Well, hell, man, you don't stand a snowball's chance in hell of hitting her from here!" (ibid. s. 10). Om man antar att vännen tror att mannen vill träffa sin fru med golfbollen kan vännens tankegång sägas vara logisk. En slogan på en T-shirt används som exempel på *juxtaposition*: Gobi Desert Canoe Club (Attardo 2002:181). Namnet innehåller vad som borde vara två oförenliga saker, en öken och en kanotklubb.

Ordlekar är en typ av LM – *cratylism*. Ordlekar kan därför inte behandlas på riktigt samma sätt som andra typer av humor eftersom LM "preselects some features of Language (i.e., it limits the options of the Language Knowledge Resource to any of the options which fulfil the requirements of the Logical Mechanism)" (Attardo 2002:189). LM påverkar alltså hur språket kommer att användas, det måste anpassas efter ordleken.

Den sista kategorin är *Script Opposition*. För att den ska kunna förstås måste först ordet *script* förklaras:

A script or frame is an organized complex of information about something, in the broadest sense: an object (real or imaginary), an event, an action, a quality, etc. It is a cognitive structure internalized by the speaker which provides the speaker with information on how the world is organized, including how one acts in it. (Attardo 2002:181)

Ett *script* kan vara ett macroscript, t.ex. en restaurang, och innehåller då många andra *script*, t.ex. att beställa mat (Attardo 1994:200). För att något ska vara roligt måste två villkor uppfyllas: texten måste vara förenlig med två olika *script*, och de två måste vara motsatser. Ett exempelskämt:

”Is the doctor at home?” the patient asked in his bronchial whisper.
 ”No,” the doctor’s young and pretty wife whispered in reply. ”Come right in.” (ibid. s. 206)

Den som hör skämtet kommer först att anta att patienten vill träffa doktorn. När man efter fruns svar förstår att det inte är doktorn patienten söker börjar man leta efter ett annat *script* – att patienten är hennes älskare. Det finns alltså två *script* i skämtet (doktor/älskare) och de är motsatser på grund av tolkningen sex/inte sex.

De sex kunskapsresurserna har rankats efter hur viktiga de är: SO > LM > SI > TA > NS > LA. Helst ska översättaren få med allihop i måltexten, men om det inte går bör översättningen endast skilja sig från källtexten så långt ner på skalan som möjligt (Attardo 2002:183). När det gäller ordlekar skiljer sig rankningen lite, eftersom LA kommer först (ibid. s. 190). Attardo har dock också sagt att LM kommer att påverka användandet av LA, vilket borde betyda att LM är viktigast att behålla. Eftersom ordlekar är en typ av LM, måste därför detta element vara av högsta prioritet. Med hjälp av de olika kunskapsresurserna kan översättaren jämföra sin översättning med originalet för att se vilka skillnader som finns, och sedan anpassa sin översättningsstrategi därefter (Attardo 2002:192).

För att underlätta för läsaren kommer inte Attardos förkortningar att användas i uppsatsen. Istället används mer genomskinliga förkortningar:

- Script Opposition (script op),
- Logical Mechanism (log mech),
- Situation (sit),
- Target (target),
- Narrative Strategy (narr strat),
- Language (lang).

I analysen används också Dienharts *linguistic trigger*, som tas upp i avsnitt 2.1.1 ovan. Istället för originalförkortningen *LT* används *ling trig*.

4. Resultat: jämförelse av humorn i *Sourcery* och *Svartkonster*

Jag ska alltså undersöka översättningen av humorn i Pratchetts *Sourcery*, mer specifikt de humoristiska ordlekarna samt några exempel på annan lingvistisk humor. Det jag vill veta är hur översättaren har handskats med de problem som oundvikligen uppstår vid översättning av denna typ av humor, och om läsningen av måltextern påverkas av hur översättningen har gjorts. Exempelen har delats upp i tre kategorier: samma typ av humor behålls, tillfällen då humorn förändras och inte längre är en ordlek och exempel på när humorn eller humorpassagen tagits bort.

4.1 Humorn behålls

I den här kategorin har jag samlat de exempel där jag anser att översättningen är så lik originalet att humorn kan sägas vara likvärdig.

I det första exemplet använder Pratchett sig av ett idiom för att skapa humor, som också behålls i översättningen:

(1a) In some parts of the city curiosity didn't just kill the cat, it threw it in the river with lead weights tied to its feet. (s. 27)

(1b) I vissa delar av staden nöjde man sig inte bara med att trycka ned hela skallen i drickat på den som lade näsan i blöt, man kastade honom dessutom i floden med blytyngder bundna kring fotlederna. (s. 26)

Ofta går det att översätta ett idiom med dess motsvarighet, men när originalet också innehåller ordlekar är det oftast mycket svårt att översätta dem på detta sätt (Veisbergs 1997:164). Enligt Norstedts Stora Engelska Ordbok (2011) är det ”nyfiken i en strut” som är den svenska motsvarigheten till *curiosity killed the cat*, men eftersom både den och *lägga nästan i blöt* handlar om att lägga sig i något som inte angår en kan de båda anses vara svenska motsvarigheter till uttrycket *curiosity killed the cat*. *Nyfiken i en strut* kan också sägas ha fel stilnivå.

Enligt Attardo och GTVH bör man vid översättning av ordlekar

precis som annars försöka behålla alla likheter. Viktigast är att behålla likheten mellan texterna i language-kategorin, men om det inte går bör man åtminstone behålla *script op*. (Attardo 2002:190). Som nämns i kapitel 3 ovan har Attardo dock också sagt att *log mech* kommer att påverka användandet av *lang*, vilket borde betyda att *log mech* har högsta prioritet. *Log mech* finns med i måltexten, eftersom ordleken behålls. *Lang* används på samma sätt både i källtexten och i måltexten, eftersom båda använder sig av idiom på ett humoristiskt sätt. *Lang* anpassas dock också efter *log mech* för att det ska kunna bli en ordlek. Attardo menar att språket även måste anpassas efter *script op* vid översättning av ordlekar, något som Lindforss gör. *Script op* behålls, eftersom båda versionerna ställer en abstrakt tolkning av ett idiom mot en konkret sådan. En *sit* kan vara t.ex. en handling, och i måltexten behålls samma situation som i källtexten, eftersom de båda handlar om att bete sig våldsamt mot den som varit nyfiken. Skämtet innehåller dock inte samma deltagare, eftersom *curiosity* byts ut mot det allmänna *man*. Översättningen är också något mindre våldsam eftersom katten dödas i källtexten medan det är någon som får huvudet nerstoppat i vatten i måltexten. Den andra delen av skämtet är lika våldsam i både källtexten och i måltexten. Något *target* finns inte i exemplet och *narr strat* behålls, eftersom berättelsen runt omkring exemplet inte ändras och inte heller skämttypen.

Man kan se att översättningen uppfyller alla kategorier. Trots detta skiljer sig ordlekarna ändå åt. I originalet är det *curiosity* som är agent, medan det i måltexten måste läggas till en extern agent i *man*. Översättningen blir också betydligt längre. Måltexten blir ganska annorlunda jämfört med källtexten eftersom det handlar om nyfikna katter i den ena och nyfikna människor i den andra, men det är inget som påverkar läsningen av romanen.

Även i nästa exempel använder Pratchett sig av fasta uttryck för att skapa humor, två stycken närmare bestämt:

(2a) Of course, no wizard would normally dream of giving a colleague a leg up unless it was in order to catch them on the hop. (s. 41)

(2b) Naturligtvis skulle en trollkarl i normala fall aldrig drömma om att ge någon ett handtag annat än om det satt i en dörr som öppnade sig ut mot ett stup. (s. 39)

Lindforss har bara med ett fast uttryck i översättningen, *ge någon ett handtag*, men andemeningen finns kvar. I originalet används de två uttrycken *give someone a leg up* och *catch somebody on the hop* på ett sätt som skapar en ordlek eftersom de båda är *ling trig*. Det förstnämnda uttrycket betyder ”ge någon ett handtag” (Norstedts Stora Engelska Ordbok) och det andra ”ta någon på sängen” (ibid.).

Genom att använda GTVH kan man fastställa att både *lang* och *sit* används på samma sätt i källtexten och i måltexten: i båda texterna används fasta uttryck för att skapa humor och handlingen kan sägas vara densamma, eftersom båda vänder en god gärning till en elak sådan. Men man kan också säga att *sit* förändras eftersom de olika uttrycken i källtexten och i måltexten handlar om helt olika saker: den ena om kroppsdelar och den andra om dörrar. Skämten har samma deltagare, eftersom det är trollkarlar som genomför handlingarna i båda skämten. *Lang* anpassas också efter *log mech. Script op* används också på samma sätt i källtexten och i måltexten eftersom man inte förväntar sig att en hjälpsam handling ska kombineras med en otrevlig sådan. *Log mech* i originalet är den dubbla tolkningen av *a leg up* och *catch them on the hop* eftersom det handlar om både en abstrakt och en konkret tolkning. *Log mech* finns även i måltexten på grund av att den dubbla tolkningen av *ge någon ett handtag* bildar en ordlek. *Target* finns ej, och *narr strat* förändras inte.

Även i detta exempel förändras skämtet i måltexten jämfört med i källtexten, men inte på ett negativt sätt eftersom det viktigaste är att kombinera ordleken med information om trollkarlarnas beteende. *Sit* är något annorlunda i måltexten, men detta påverkar inte läsningen av romanen på något sätt.

I nästa exempel finner vi en annan ordlek:

(3a) The temporal ruler of the sprawling city of Ankh-Morpork was sitting in his chair at the foot of the steps leading up to the throne, looking for any signs of intelligence in intelligence reports. (s. 76)

(3b) Den världslige härskaren över den livskraftiga staden Ankh-Morpork satt i sin stol vid foten av trappan som ledde upp till tronen och försökte hålla sig underrättad genom att läsa underrättelsetjänstens rapporter. (s. 71)

Översättningen innehåller en ordlek eftersom *underrättelsetjänsten* kan tolkas på två sätt, vilket gör det till en *ling trig*. I originalet fungerar *intelligence* som *ling trig*. Enligt Merriam-Webster kan *intelligence* betyda både 'information' och 'information om fiender' (www), samtidigt som det ju också betyder 'intelligens'. Ordleken i källtexten kan alltså tolkas både som att mannen letar efter spår av intelligens i rapporten men också som att han letar efter information. Lindforss lyckas behålla ungefär samma betydelse på svenska samtidigt som han också skapar en ordlek. En underrättelsetjänst har till uppgift att "inhämta, bearbeta och delge information som underlag för beslut på olika nivåer om framtida agerande" samt att "kartlägga främmande makts förhållanden och handlingsmöjligheter och bedöma händelseutvecklingen" (NE [www]). I översättningen kan man dock också tolka det som att underrättelsetjänsten helt enkelt är något som underrättar människor i allmänhet, vilket ger ordet en dubbel betydelse. Den dubbla tolkningen uppstår genom användandet av *underrättad* tillsammans med *underrättelsetjänsten*, där ordens likheter leder till en ordlek. Eftersom en ny betydelse av *underrättelsetjänsten* skapas genom detta, är det inte säkert att en läsare ser det hela som en ordlek, utan kanske bara som en kritik mot rapporterna. I originalet är den dubbla tolkningen lättare att upptäcka och förstå.

Enligt GTVH behålls *log mech* eftersom ordleken behålls, *script op* ändras eftersom information/intelligens byts ut mot olika tolkningar av *underrättelsetjänsten*, *target* är samma i båda: underrättelsetjänsten, *narr strat* är samma eftersom berättelsen och skämttypen inte förändras, *sit* och *lang* är också desamma eftersom både källtexten och måltextern använder sig av rapporter (och deras möjliga uselhet) för att skapa humor. *Script op* är den enda kunskapsresursen som ändras, något som vanligtvis har stor inverkan på skämtet, men som här endast innebär en mindre förändring.

Källtexten och måltextern är lika varandra både när det gäller ordleken och vad den faktiskt handlar om, vilket betyder att läsaren får

ungefär samma upplevelse vilken av versionerna denne än läser. Det finns dock en skillnad eftersom kritiken mot rapporterna blir större i källtexten, och humorn blir mindre tydlig i måltexten.

Nästa exempel handlar om Ankh-Morporks ledare och hur han styr staden:

(4a) He didn't administer a reign of terror, just the occasional light shower. (s. 77)

(4b) Det rörde sig inte om något skräckregemente, på sin höjd om någon enstaka bataljon. (s. 72)

I originalet är *reign ling trig* eftersom det kan tolkas både som *reign* och *rain*. Lindforss lyckas göra en ordlek samtidigt som han behåller ungefär samma betydelse. I översättningen är *regemente ling trig* eftersom det kan tolkas både som "militär enhet" och "välde" (Bonniers Svenska Ordbok 2002:473). Därmed kan ordet tolkas som *skräckvälde* men också som *skräckregemente*. En *bataljon* är en underavdelning till ett regemente och blir därför motsvarigheten till *light shower*. Översättningen är inte lika lättförståelig som originalet, vilket kan innebära problem. Man behöver inte vara allmänbildad för att förstå vad *reign/rain* och *light shower* betyder, men *skräckregemente/skräckvälde* och *bataljon* är inte lika självklara i en svensk persons aktiva ordförråd. Om ett skämt måste förklaras förlorar det mycket av sin humor.

En analys av ordvitsen med GTVH visar att *log mech* finns med eftersom ordvitsen behålls, *script op* behålls eftersom båda ordlekarna handlar om ett skräckvälde som förminskas, *target* finns inte med i varken källtexten eller måltexten, *narr strat* är densamma, medan *sit* är annorlunda eftersom regnmetaforer byts ut mot militära sådana. Samma ord används inte i hela översättningen, vilket betyder att *lang* förändrats så att *log mech* och *script op* ska kunna behållas. Trots att situationen ändras något i översättningen påverkar den inte läsningen av romanen. Det enda som kan störa läsaren är att den svenska versionen kan vara svår att förstå och därför finns en risk att läsaren blir frustrerad.

4.2 Humorn förändras

Det första ordleken man möts av i originalet är titeln, *sourcery*. På första sidan får vi förklaringen till den ”felaktiga” stavningen av *sorcery*: ”A wizard squared. A source of magic. A sourcerer” (s. 7). Enligt Pratchett är en *sourcerer* alltså en mycket kraftfull trollkarl. Lindforss översätter titeln med *Svartkonster*. Enligt Merriam-Webster kan *sorcery* betyda både användandet av ’evil spirits’ och ’vanlig’ magi (www). Enligt SAOB kan *svartkonstnär* vara en som använder sig av svart magi och även användas mer allmänt om trollkarlar (www). Översättningen av titeln är alltså inte felaktig på något sätt, men ordlekselementet finns inte med. På den första sidan görs dock ett försök till att få med en slags lek med orden: ”En trollkarl i kvadrat. Ett svart hål av magi. En konstnär i sitt slag. En svartkonstnär” (s. 7). Lindforss lägger till en mening, ”en konstnär i sitt slag”, som sedan fungerar tillsammans med *svartkonstnär*. Detta kan dock inte kallas en ordlek, eftersom de två olika sätten som *konstnär* används på inte kan kallas paradoxala, något som är ett krav för att det ska kunna kallas en ordlek enligt NE.

Ordleken i originalet kan analyseras med hjälp av Dienharts lingvistiska *trigger*. Ordet *sourcerer* är *ling trig*, eftersom det kan tolkas på två olika sätt: som det vanliga *sorcerer* eftersom orden uttalas likadant, samt som den nya tolkningen *a source of power*. Eftersom måltexten inte innehåller något ord med två betydelser kan det heller inte analyseras på samma sätt. Som nämnts i avsnitt 2.2.1 ovan anser Zabalbeascoa (2005) att man inte måste översätta något på samma sätt som det står i originalet. Översättaren måste också fundera ut hur hög prioritet humorn har vid varje tillfälle. I det här fallet har humorn lägre prioritet än informationen som förmedlas, alltså är det viktigare för läsaren att förstå att en *sourcerer* är mycket kraftfullare än en vanlig trollkarl än att få med en ordlek. Problemet med just det här exemplet är att informationen finns inbakad i ordleken. Ordet *sourcerer* är synonymt med *wizard* och mellan dem finns alltså ingen skillnad i kraft. Det Pratchett gör med sin ordlek är att komma på ett nytt ord med en ny betydelse som låter som det gamla. I översättningen finns inte denna information med.

Det är viktigt att läsaren förstår att en *sourcerer* är mycket kraftfullare än en vanlig trollkarl, eftersom man får en riktig förklaring först på sidan 42 i originalet: ”’Sourcerers could do everything,’ he went on. ’They were nearly as powerful as the gods’”. Här och i resten av boken blir översättningen *svartkonstnär* ett problem eftersom en sådan, som sagt, inte är annorlunda än en vanlig trollkarl. Lindforss gör möjligtvis ett försök till att få med denna information genom att översätta *a source of magic* med *ett svart hål av magi*. Det finns ingen anledning att inte översätta meningen rakt av, eftersom svarta hål inte ingår i någon ny ordlek. Det hade blivit tydligare med en rak översättning, t.ex. *en kraftkälla*. Det som gör att *svartkonstnär* ändå fungerar som översättning är den vana som läsare av fantasy har när det gäller olika författares tolkningar av olika mytologiska varelser. Det finns inte en bestämd definition av trollkarl eller svartkonstnär inom fantasy och därför borde en läsare heller inte ha några problem med att acceptera att en *svartkonstnär* i romanen är mycket speciell. Den som läser översättningen går dock miste om Pratchetts nya ord.

Rincewind är en av huvudpersonerna och är känd för att fly bort från problem, något han i passagen nedan återigen försöker med och som Pratchett gör till en ordlek:

(5a) He realised with absolute clarity that up to now the trouble he had been in was simple, modest, and nothing he couldn't talk his way out of given a decent chance or, failing that, *a running start*. His brain started to send urgent messages to his sprinting muscles, but before they could get through she'd grabbed his arm again. (s. 50, min kursivering)

(5b) Han insåg med absolut klarhet att de besvärligheter som han hittills hade befunnit sig i var enkla och oproblematiske och ingenting som han inte hade kunnat prata sig ur om han fått en anständig chans eller, om någon sådan inte gavs, *en flygande start*. Hans hjärna började skicka brådskande meddelanden till hans spurtmuskler, men innan de hunnit fram hade flickan huggit tag i hans arm igen. (s. 47, min kursivering)

I översättningen görs ett försök att behålla humorn, något som inte riktigt lyckas, eftersom att ordleken inte fungerar lika bra på svenska. *A running start* tolkas i källtexten på två sätt, både på ett abstrakt och på ett konkret sätt, vilket gör det till *ling trig*. Eftersom Rincewind ska

springa och inte flyga, kan *en flygande start* endast tolkas på det abstrakta sättet, vilket betyder att det inte blir någon *ling trig* och inte heller någon ordlek. Översättningen är inte felaktig eftersom den inte stör innehållet, och kanske kan en läsare se försöket till en ordlek och tycka att det är roligt. För att göra det till en ordlek hade man kunnat sända signaler till armflaxningsmusklerna istället, men eftersom Rincewind inte kan flyga är det inte ett alternativ.

En analys av översättningen med hjälp av GTVH visar att *script op* saknas eftersom två olika *script* inte ställs mot varandra. *Lang* uppfylls eftersom källtexten översätts med sin svenska motsvarighet, men eftersom det handlar om ordleksöversättning borde *lang* istället anpassas till *log mech* och *script op*. I källtexten är *log mech* den dubbla tolkningen av *running start*, en tolkning som inte finns med i måltexten. Något *target* finns inte i ordleken och är därför inte en aktuell kategori. *Narr strat* ändras i måltexten eftersom något skämt inte längre finns och därför kan det inte vara en del av en *narr strat*. *Sit* förändras ej i måltexten. Vi kan alltså se att det bara är två kategorier som uppfylls i översättningen.

I nästa exempel pratar Rincewind med vad han tror är en orm som ber om hjälp med att rymma:

(6a) It's a lot to ask, I know, but this pit is, well, it's the pits. (s. 137)

(6b) Jag vet att det är mycket begärt, men den här gropen, den är verkligen, tja, rena ormgropen. (s. 127)

Lindforss måste göra ändringar i texten för att humorn ska kunna behållas. Källtexten innehåller en ordlek, eftersom ordet *pits* är *ling trig* och kan betyda 'grop' samt när det används som *be the pits* också betyda 'vara botten' (Norstedts). *Ormgrop* kan också betyda två olika saker: 'grop där giftiga ormar hölls' samt 'sexuella aktiviteter i (större) grupp' (NE [www]). Det räcker dock inte med att ordet har två olika betydelser för att humor ska uppstå: "if a text is compatible fully or in part with two scripts, and the two scripts happen to be opposed to each other, then, and only then, will the text be classified as 'funny'" (Attardo 1994:205). Eftersom det inte pågår några sexuella aktiviteter i ormgropen fungerar den dubbla tolkningen inte och ormgropen är endast en grop med en orm i. Det är möjligt att en läsare ändå kan tycka

att textpassagen är rolig eftersom det handlar om en orm som inte vill vara i en ormgrop.

Översättningen innehåller på ett sätt *log mech* eftersom läsaren accepterar att en orm kan prata, något de ju inte kan i verkligheten. Det är dock ordlekselementet som är viktigast, något som inte finns med i måltexten. *Script op* finns inte med eftersom ormgropen i måltexten bara är en ormgrop och därför finns det inte två olika *script*. I källtexten gör den dubbla tolkningen av *pits* att det finns *script op*. Som nämnts tidigare bör *lang* anpassas efter *log mech* och *script op*, men eftersom dessa inte finns med i måltexten kan *lang* heller inte anpassas efter dem. Lindforss ändrar dock språket så att det ska finnas ett slags skämt i måltexten. *Target* finns inte i varken källtexten eller måltexten. *Sit* kan sägas vara densamma eftersom både källtexten och måltexten handlar om en orm som inte tycker om sin ormgrop. Precis som i förra exemplet finns *narr strat* inte i måltexten, eftersom ingen ordlek finns och därför inte heller samma skämttyp.

Läsare av måltexten kommer antagligen aldrig att fundera över det faktum att textpassagen inte innehåller en ordlek, och därför kan avsaknaden av en sådan inte sägas påverka läsningen av romanen. Frågan är om det här inte är ett tillfälle då texten borde ha översatts utan att översättaren skulle försöka ha med ett skämt, eftersom skämtet blir väldigt annorlunda och inte liknar Pratchetts humor.

4.3 Humorn/humorpartiet har tagits bort

Vid ett tillfälle sitter Rincewind i en bar när någon plötsligt pratar med honom. Mer än bara humordelen tas här med för att läsaren ska kunna ta del av skillnaden mellan källtexten och måltexten:

(7a) When the figure spoke, its husky voice came from the depths of a black velvet hood, lined with fur.

'Psst,' it said.

'Not very,' said Rincewind, who was in a state of mind where he couldn't resist it, 'but I'm working on it.'

'I'm looking for a wizard,' said the voice. It sounded hoarse with the effort of disguising itself but, again, this was nothing unusual in the Drum. (s. 44, min kursivering)

(7b) När gestalten tog till orda kom dess beslöjade röst ur djupet av en svart pälsbrämrad sammetshuva.

”Jag letar efter en trollkarl”, sa rösten. Den lät ansträngd, som om den försökte förstå sig, men inte heller detta var någonting ovanligt på Trumman. (s. 42)

I källtexten gör Rincewind en medveten misstolkning av ”psst” till ”pissad”, som betyder ’full’. I översättningen har humordelen tagits bort. I källtexten visar Rincewinds skämt att han är på gott humör, något som saknas i måltexten. Avsaknaden av humorn i måltexten påverkar annars inte historien på något sätt.

På nästföljande sidor får vi veta att Rincewind är ostadig och att han accepterar ett förslag på grund av sitt tidigare intag av alkohol, men eftersom scenen utspelar sig på ett värdshus bör läsaren inte förvånas över detta. När målet med källtexten är att den ska vara rolig frågar sig Zabalbeascoa om det är någon mening att översätta innehållet om inte humorn finns med (2005:188). Humorn fyller ingen annan funktion i texten än att vara rolig och om det inte går att översätta på ett humoristiskt sätt kan det vara ett bra val att ta bort passagen i måltexten. Det skulle dock kunna bli ett problem om samma romanfigurs roligheter togs bort ofta eftersom det kan förändra bilden som läsaren får av figuren.

I nästa exempel använder sig Pratchett av två olika uttryck, som betyder ungefär samma sak:

(8a) He was red with anger, except where he was white with rage. (s. 73)

(8b) Han var röd i ansiktet av ilska. (s. 68)

I översättningen saknas den andra delen. Översättaren väljer alltså att ta bort ordleken ur översättningen och att bara fokusera på betydelsen. Originalmeningen kan sägas innehålla en ordlek, eftersom fokus skiftas från ilskan till själva färgen på ett sätt som normalt inte händer. I det här exemplet hade Lindforss kunnat göra mer med översättningen. Om man googlar ”vit av ilska” får man en hel del träffar, och Språkrådet bekräftar via personlig kontakt att man kan säga så även på svenska. I och med detta hade översättaren kunnat behålla ordleken även i måltexten, t.ex. genom att översätta med ”han var röd av vrede, förutom där han

var vit av ilska”. Även om detta inte är ett tillfälle där humorn kan anses vara mycket viktig, bör den behållas så ofta det går för att Pratchetts stil ska finnas kvar även i översättningen. Om man analyserar Lindforss översättning med hjälp av GTVH, ser man att ingen av kategorierna uppfylls i översättningen.

Nästa exempel är inte en ordlek, men ett inslag av humor där en aspirerande hjälte blir arg:

(9a) ‘In fact,’ he went on, sticking out his jaw as far as possible, which still made it appear like a dimple, ‘I’ve got a jolly good mind-’
‘Open to debate,’ said Rincewind. (s. 178)

(9b) ”Faktum är”, fortsatte han och sköt fram hakan så långt det rimligtvis var möjligt, vilket likafullt fick den att framstå som en skrattgrop, ”att jag har god lust att...”
”Det tål att tänka på”, sa Rensvind. (s. 166)

Som vi har sett tidigare innebär humor att textpassagen kan tolkas på två olika sätt. Här handlar det i källtexten om att Nijel säger något som läsaren vet kommer att mynna ut i någon otrevlighet, men som inte gör det, eftersom Rincewind vänder det hela till en positiv kommentar om Nijels *mind*. I måltexten sker inte detta; Rincewinds mening är inte en fortsättning på det Nijel säger och situationen kan inte tolkas på två olika sätt.

Genom att analysera humorn kan vi se varför den här översättningen inte uppfyller GTVH:s krav på en lyckad översättning. Kraven för *language*-kategorin uppfylls nämligen inte, eftersom det inte finns någon humor i översättningen. Som vi tidigare har sett behöver översättningen inte uttryckas på samma sätt som originalet om den anpassas efter ett skämt, men här behålls varken humorn eller smidigheten i dialogen. Inte heller *script op* uppfylls eftersom passagen inte innehåller två olika *script* och därför inte heller några motsättningar. *Sit* i källtexten handlar om att Rincewind stoppar Nijel från att vara otrevlig genom att vända hans mening till något positivt. I översättningen framgår inte detta alls på samma sätt. *Target* eller *log mech* finns inte i någon av versionerna. *Narr strat* finns inte med i måltexten eftersom humorn inte översätts, och därför finns det heller inte någon *narr strat*. För att sammanfatta är det alltså inte någon av kategorierna

som uppfylls i måltexten.

Humorn i den här passagen kan inte kallas viktig, och därför är det heller inte fel att ta bort den, men om Rincewinds replik behållits som en fortsättning på Nijels skulle dialogen ha skulle flutit på bättre. Ett exempel skulle kunna vara ”Fortsätta fundera på detta” som fungerar som svar på ”god lust att”. Det betyder samma sak som Lindforss översättning samtidigt som dialogens smidighet behålls.

Det finns ett ord som återkommer flera gånger i romanen, ibland i en ordlek och ibland bara som ett förvirrande uttryck: *geas*. Första gången det används är i andra halvan av boken:

(10a) ‘Nonono. She just wants you to help us. It’s a sort of quest.’

Nijel’s eyes gleamed.

‘You mean a *geas*?’ he said.

‘Pardon?’

‘It’s in the book. To be a proper hero it says you’ve got to labour under a *geas*.’

Rincewind’s forehead wrinkled. ‘Is it a sort of bird?’

‘I think it’s more a sort of obligation, or something,’ said Nijel, but without much certainty. (s. 163, min kursivering)

(10b) ”Nejnenej. Hon vill hjälpa oss. Det är liksom ett ädelt sökande.”

Nijels ögon tindrade.

”Du menar en *geas*?” sa han.

”Förlåt?”

”Det står i boken. Det står att för att vara en äkta hjälte måste man verka under en *geas*.”

Rensvind rynkade pannan. ”Är det någon sorts fågel?”

”Jag tror det är mer som en förpliktelse, eller någonting”, sa Nijel utan större övertygelse. (s. 151–152, min kursivering)

Lindforss väljer att inte översätta *geas*. Jag har inte lyckats hitta *geas* i någon svensk ordbok, och en sökning på internet resulterade endast i egennamn. Av detta drar jag slutsatsen att ordet inte används på svenska överhuvudtaget. På engelska har dock ordet två olika betydelser: (i irländsk mytologi) en slags förtrollning som en krigare tvingades lyda, annars följde olycka eller död (*A Dictionary of Celtic Mythology* [www]), och synonymt med *quest* i *Dungeons & Dragons*, en slags trollformel som gör att offret måste lyda (D&D Wiki [www]).

Även följande exempel är ordlekar:

(11a) ‘The bird of Time has but, um, a little way to walk and lo! the bird is on its feet.’

‘It’s a geas,’ muttered Rincewind. (s. 178)

(11b) ”Tidens fågel har blott, hm, en kort väg att gå och se! fågeln har kommit på fötter.”

”Det är en geas”, muttrade Rensvind. (s. 166)

(12a) ‘And I’ve got this geas,’ said Nijel, glaring at Rincewind.

Creosote patted him on the arm.

‘That’s nice,’ he said. Everyone should have a pet.’ (s. 179)

(12b) ”Och jag har min geas”, sa Nijel och blängde på Rensvind.

Kreosot klappade honom på armen.

”Det var väl trevligt”, sa han. ”Alla bör ha ett husdjur.” (s. 166)

Pratchett använder *geas* ytterligare fyra gånger i romanen. Jag har inte lyckats hitta någon beskrivning av hur ordet ska uttalas, men i källtexten fungerar det endast som en ordlek om det uttalas som *geese* eftersom ordet måste ha två betydelser för att det ska kunna vara en *ling trig*. Det är ett exempel på homofoni, där orden uttalas likadant men där stavningen kan skilja sig åt. Att ordet uttalas som pluralformen av *goose* innebär inte något problem, eftersom Nijels användning av ordet skapar en förvirring som tillåter en vidare tolkning. I den första passagen får läsaren ordet förklarat för sig och eftersom det då kan tolkas både som ett slags uppdrag och som en typ av fågel, *geese*, blir det en ordlek i källtexten. I måltexten blir det alltså ingen ordlek vid något tillfälle med *geas* eftersom ordet inte existerar i svenskan och därför inte heller kan tolkas på två sätt.

Nijel har en bok om hur man blir en hjälte, och det är i denna som han får sin information om *geas*. Eftersom Nijel använder boken som en slags manual är det möjligt att Pratchett har tagit ordet från något spel, och som tidigare nämnts används ordet i spelet *Dungeons & Dragons*. En person med lång erfarenhet av spelet informerade mig om att svenska spelare använder de engelska termerna när de spelar (Magnusson, personlig kommunikation). Alltså används både *geas* och *quest* även på svenska, vilket kan vara en förklaring till varför Lindforss valde att behålla *geas* även i översättningen. Det är dock ett underligt val av flera

anledningar; på svenska används ordet inte av andra än D&D-spelare, vilket betyder att inte många svenskar känner till det, det är svårt att förstå hur *geas* uttalas, eftersom det inte passar in i vårt svenska uttal, och slutligen förloras ordlekarna helt och hållet.

Eftersom *geas* är ett riktigt ord i det engelska språket utgår jag från att Pratchett visste om detta. Vilken av betydelserna han har använt sig av är inte särskilt viktigt när det gäller måltexten, eftersom översättningen för båda tolkningarna skulle kunna vara samma ord på svenska. För att få en riktigt lyckad översättning måste ordet betyda 'uppdrag' eller något liknande, samt uttalas, alternativt stavas, på samma sätt som en sorts fågel. Vilken sorts fågel spelar ingen roll i sammanhanget. Det bör dock vara en fågel eftersom en *geas* visar sig vara just en sådan på en av bokens sista sidor, och i exempel (11) ovan handlar ordleken om en fågel.

Det är svårt att analysera Lindforss val med de metoder som jag tagit upp tidigare i uppsatsen, eftersom det val han har gjort, att behålla det engelska ordet, helt enkelt inte finns med som alternativ i någon metod. Alla ordlekar kan inte behållas när man också måste behålla samma betydelse, och jag tror att *geas* faller in i den kategorin eftersom jag inte har lyckats hitta något djur som uttalas likadant som *uppdrag* eller någon synonym till ordet. Den enda möjliga tolkningen där *geas* skulle kunna ses som en ordlek är om läsaren av måltexten uttalar det som *gäs* eller *ges* och sedan accepterar att det är en ordlek med *gäss* eller *gås* trots skillnaden i uttal. Det skulle då falla in under Dienharts parafonikategori, som innefattar ord som har lika uttal men inte exakt lika (Dienhart 2010a:62). Det kan dock inte ses som en bra lösning eftersom *gäs* och *ges* inte är riktiga ord.

Hygrell skriver följande om användningen av främmande ord i översättningar:

Vissa störningar i läsoplevelsen, exempelvis till följd av fotnoter eller på grund av att främmande element förekommer i texten, kan accepteras i översatta skönlitterära texter. Men främmande element får inte leda till att den översatta texten blir obegriplig för en genomsnittlig läsare. Undersökningen av de textavsnitt för vilka övertagandestrategin har använts visar att strategin bör tillämpas med försiktighet och att effekten av de främmande elementen måste bedömas utifrån måltextläsarens per-

spektiv. Risken är annars stor att de målspråkliga texterna inte uppfyller det grundläggande kravet att en översättning skall vara en koherent text utan brott – i varje fall utan andra brott än originalet uppvisar. (1997:114–15)

Användningen av *geas* i måltexten medför ett brott som inte finns i originalet, vilket inte är positivt. Texten blir dock inte obegriplig för läsaren, eftersom en förklaring av ordet ges första gången det nämns i både källtexten och i måltexten (exempel 10 ovan). Om det ses som störande eller ej, beror på den individuella läsaren. Som tidigare nämnts är fantasy-läsare vana vid att författare gör egna tolkningar av befintliga ord och det gäller även vid påhittade sådana. En läsare av måltexten störs därför inte nödvändigtvis av det annorlunda ordet.

5. Sammanfattande diskussion

Syftet med analysen har varit att undersöka hur humorn, framför allt ordlekarna, i Terry Pratchetts roman *Sourcery* har översatts till svenska i *Svartkonster*. Detta har gjorts främst genom att använda General Theory of Verbal Humour (GTVH), men också genom att jämföra de *linguistic triggers* som finns i källtexten och måltexten. Med hjälp av analysen kan man avgöra om måltextens humor kan kallas likvärdig den som finns i källtexten.

Jag undersökte sammanlagt 37 tillfällen i romanen då Pratchett använder lingvistisk humor. Genom att använda samma kriterier som de jag har använt i analysen kom jag fram till att humorn behålls vid 12 tillfällen, förändras vid 17 tillfällen och tas bort 8 av gångerna. Dessa 37 tillfällen är inte nödvändigtvis av stor betydelse i en roman på 270 sidor, men de gör trots allt att det finns en ganska stor skillnad mellan källtexten och måltexten. Eftersom romanen innehåller mycket humor måste ett av författarens syften med den vara att läsaren ska tycka att den är rolig. Detta bör också vara målet med översättningen. De tillfällen då humorn tas bort helt är relativt få och de bör därför inte ha någon större effekt på den översatta romanen. De tillfällen då humorn förändras är dock betydligt fler och leder till en typ av humor som inte liknar Pratchetts. Därmed får läsaren av den svenska översättningen en annan upplevelse av romanens humor, och det uppstår en skillnad mellan källtexten och måltexten. Läsaren kan också undra vart de utlovade ordlekarna tog vägen, eftersom det finns betydligt färre i översättningen.

Pratchett skapar ofta humor genom att använda sig av ordlekar, som är kända för att vara svåröversatta. Analysen av de 37 exemplen visade att översättaren oftast misslyckades med att skapa likvärdiga ordlekar i måltexten. Det finns inget exakt sätt att mäta likvärdighet på, men genom att använda GTHV kan likheterna och skillnaderna mellan källtexten och måltexten tydliggöras. Analysen visade att ordlekarna i måltexten ofta förlorade sin *ling trig* och därmed också den dubbeltydighet som behövs för att det ska kunna vara en ordlek, vilket betyder att *log mech*-kategorin förlorades. Detta resulterade i en annan form av humor som inte kan sägas vara likvärdig originalets, och därför på-

verkas den uppfattning som läsaren av måltexten får av romanens humoristiska innehåll.

En likvärdig humor behålls i ungefär en tredjedel av de 37 tillfällena. Då uppfylldes alla eller nästan alla av GTVH:s kategorier, vilket innebär att humorn i måltexten var mycket lik den i källtexten.

Humor kan inte alltid behållas i en översättning, något som skedde även i denna undersökning. Vid 8 av 37 tillfällen togs humorn eller den roliga passagen bort, alltså ungefär en femtedel av gångerna. Detta har ingen effekt på romanens handling men gör att ännu mer av humorn försvinner.

Zabalbeascoa (2005) menar att en översättare ska fråga sig om den humor som finns i källtexten är nödvändig i måltexten. Vid en översättning av Pratchetts romaner blir denna fråga mycket viktig, eftersom Pratchett är känd för sin humor. Eftersom ordlekar är en välkänd form av humor i både Storbritannien och i Sverige finns det ingen anledning att ändra humortypen i måltexten. Översättaren bör därför översätta ordlekarna efter bästa förmåga och behålla så många som möjligt. Man kan dock fråga sig om ordlekar är lika populära i Sverige som i Storbritannien. Om så inte är fallet, är det inget stort problem att så många ordlekar går förlorade vid översättningen från engelska till svenska, kanske tvärt om. Översättaren måste då istället fundera över vilken typ av humor som ska ersätta de ordlekar som inte går att översätta. Något som försvårar denna översättningsstrategi är det faktum att läsaren på romanens omslag får veta att romanen kommer att innehålla många ordlekar. Kanske måste översättaren då kompensera för de förlorade ordlekarna genom att lägga till nya där sådana skulle fungera på ett bra sätt.

Referenser

Primärkällor

- Pratchett, Terry 1989. *Sourcery*. London: Corgi Books.
 Pratchett, Terry 2002. *Svartkonster*. Översättning av Peter Lindfors.
 Stockholm: Wahlströms.

Litteratur

- Attardo, Salvatore 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin & New York: Mouton de Gruyter.
 Attardo, Salvatore 2002. Translation and Humour. An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator* 2002:2, s. 173–194.
 Attardo, Salvatore & Hempelmann, Christian F. & Di Maio, Sara 2002. Script oppositions and logical mechanisms: Modeling incongruities and their resolutions. *Humor* 2002:1, s. 3–46.
 Delabastita, Dirk 1997. Introduction. I: Delabastita, Dirk (red.), *Traductio – Essays on punning and translation*. Manchester: St. Jerome, s. 1–22.
 Dienhart, John 2010a [1997]. Triggers and targets: a linguistic look at humor. I: Nørgaard, Nina (red.), *The Language of Riddles, Humor and Literature. Six essays by John M. Dienhart*. Odense: University Press of Southern Denmark, s. 49–80.
 Dienhart, John 2010b [1998]. A linguistic look at riddles. I: Nørgaard, Nina (red.), *The Language of Riddles, Humor and Literature. Six essays by John M. Dienhart*. Odense: University Press of Southern Denmark, s. 13–47.
 Hygrell, Dorothea 1997. *Att översätta komik. En undersökning av funktionsförändringar i tyska översättningar av svensk skönlitteratur*. Stockholm: Stockholms universitet.
 Kerbrat-Orecchioni, Catherine 1981. Des usages comiques de l’analogie. *Folia Linguistica* XV:1–2, 163–183.
 Magnusson, Niclas. Spelledare, e-brev, 2012-04-20.

- Malmgård, Sofia. Språkrådet. E-brev, 2012-04-18.
- Nash, Walter 1985. *The language of humour*. London: Longman.
- Vandaele, Jeroen 2002. Introduction: (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator* 2002:2, s. 149–172.
- Veisbergs, Andrejs 1997. The Contextual Use of Idioms, Wordplay, and Translation. I: Delabastita, Dirk (red.), *Traductio – Essays on punning and translation*. Manchester: St. Jerome, s. 155–176.
- Zabalbeascoa, Patrick 2005. Humor and translation – an interdisciplinary. *Humor* 2005:2, s. 185–207. Hämtad från
<<http://www.degruyter.com.ezproxy.ub.gu.se/view/j/humr.2005.18.issue-2/humr.2005.18.2.185/humr.2005.18.2.185.xml>>.

Ordböcker och uppslagsverk

- A Dictionary of Celtic Mythology*. James McKillop. Oxford University Press, 1998. *Oxford Reference Online*. Oxford University Press.
Hämtad från
<http://www.oxfordreference.com.ezproxy.ub.gu.se/views/BOOK_SEARCH.html?book=t70>.
- Bonniers Svenska Ordbok*, 2002. 8 uppl. Stockholm: Bonniers.
- D&D Wiki*. <<http://www.dandwiki.com/wiki/>>.
- Merriam-Webster. <<http://www.merriam-webster.com/>>.
- Nationalencyklopedin (NE.se)*. <<http://www.ne.se/>>.
- Norstedts Stora Engelska Ordbok*, 2011. Stockholm: Norstedts.
- Svenska Akademiens Ordbok (SAOB)*.
<<http://g3.spraakdata.gu.se/saob/>>.