

Tartu Universitet
Det humanistiske og kunstneriske fakultet
Instituttet for fremmedspråk og kulturer
Avdelingen for skandinavistikk

(Norsk språk og litteratur)

**Översettelse av ordspill fra norsk til estisk ved
eksempel av Jo Nesbøs Doktor Proktor-serie**

Bacheloroppgave

Liisi Rohtsalu
Veileder: Maiu Elken

Tartu 2016

Innhold

Forkortelser	3
1. Innledning.....	4
1.1. Bakgrunn og materiale	5
1.2. Metode.....	6
2. Ordspill.....	7
2.1. Begrepet <i>ordspill</i>	7
2.2. Kjennetegn av ordspill	8
2.3. Typer av ordspill	9
2.4. Oversettelsesteknikker av ordspill	10
3. Analyse.....	13
3.1. Ordspill → ordspill	14
3.2. Ordspill → ikke-ordspill.....	19
3.3. Ordspill → lignende retorisk enhet	24
3.4. Ordspill → Ø	24
3.5. Ordspill i kildetekst = ordspill i måltetekst.....	25
3.6. Resultater.....	28
4. Sammendrag.....	29
Resümee	30
Litteratur.....	32
Bilag 1	34
Bilag 2	35

Forkortelser

DPT – «Doktor Proktors tidsbadekar»

DPA – «Doktor Proktori ajavann»

DPG – «Doktor Proktor og det store gullrøveriet»

DPK – «Doktor Proktor ja suur kullarööv»

1. Innledning

Humor som et sosialt-språklig fenomen blir ofte bruk i litteraturen med formål å skape en følelsesmessig glede hos leseren. Forståelsen av humor er knyttet til det samfunnet og det språket den oppstår i, derfor kan humor lett forsvinne i kommunikasjonen mellom ulike kulturer. Ordspill er et språklig fenomen som ofte har humoristisk effekt selv om det også finnes alvorlige ordspill (Vandaele 2011: 180). Oversettelse av dette svært avanserte fenomenet er et spesielt vanskelig problem for oversettere. Grunnen til det er at de må ta i betraktning betydninger og språklige begrensinger i originalteksten og samtidig ta hensyn til muligheter i målspråket. Hvis tekstens målgruppe er barn som har begrenset erfaringer og ikke har så stort ordforråd, må oversetteren være forsiktig så at ordspill ikke går tapt for barn på grunn av oversetterens for kompliserte ordvalg. Disse faktorene gjør det interessant å forske i oversettelse av ordspill i barnebøker.

Formålet med denne oppgaven er å finne ut om oversetteren har lyktes å overføre ordspill fra norsk til estisk og se på hvilke oversettelsesteknikker hun har brukt. Analysen er basert på Jo Nesbøs barnebøker «Doktor Proktors tidsbadekar» (DPT) og «Doktor Proktor og det store gullrøveriet» (DPG) og deres estiske oversettelser «Doktor Proktori ajavann» (DPA) og «Doktor Proktor ja suur kullarööv» (DPK). Ved hjelp av analysen ønsker jeg å få svar på følgende spørsmål:

- Hvilke typer av ordspill finnes det i Jo Nesbøs bøker «Doktor Proktors tidsbadekar» og «Doktor Proktor og det store gullrøveriet»?
- Hvilke teknikker har oversetteren brukt for å oversette ordspill? Finnes det alternative løsninger?
- Hvordan har oversetteren lyktes å bevare Jo Nesbøs humoristisk stil i henhold til oversettelse av ordspill?
- Har oversetteren beholdt ordspill i de fleste tilfellene?

Oversettelsen av ordspill er et emne som har blitt forsket ved hjelp av mange språk, men oversettelsen av ordspill fra norsk til estisk er et utforsket felt. Denne oppgaven er en innsats for å fylle dette tomrommet. Analysedelen av denne oppgaven kan være nyttig for nybegynner oversettere som vil bli kjent med ulike oversettelsesteknikker ved hjelp av eksempler og se hvordan valget av oversettelsesteknikker kan påvirke resultatet.

Oppgaven består av to hoveddeler – kapittel 2 er teoridelen og kapittel 3 er analysedelen. I kapittel 2 presenterer jeg noen mulige definisjoner av ordspill og ser på hvilke egenskaper har ordspill. Så beskriver jeg ulike typer av ordspill og oversettelsesteknikker av ordspill. I kapittel 3 analyserer jeg noen eksempler av ordspill og kommer til slutninger. Analysedelen blir fulgt av sammendrag og resymé på estisk.

Oversettelsen av ordspill er blitt forsket ved Tartu Universitet av Liina Valvik i hennes masteroppgave «Sõnamäng Terry Pratchetti teoses „Going Postal” ja selle eestikeelses tõlkes „Postiteenistus”» (2011), ved Tallinn Universitet av Tiina Põllu i hennes masteroppgave «Sõnamängude ja reaalide tõlkestrateegiad Eesti filmide subtiitertõlgete näitel» (2011) og ved Vaasa Universitet av Hanna Eerio i hennes masteroppgave «Translation of Wordplay in Game Localisation – Retention and Re-creation in the Finnish and Swedish Localisations of The Sims 3» (2014) og av Erika Bertell i hennes masteroppgave «Translation of Wordplay and Allusions – The Finnish Subtitling of Blackadder» (2014). Denne listen gir ikke en fullstendig oversikt over alle viteskapelige arbeider som er knyttet til oversettelsen av ordspill, men jeg har blitt kjent med disse tekstene parallelt med å skrive denne oppgaven.

1.1. Bakgrunn og materiale

Jo Nesbø er en norsk forfatter som er kjent for sine kriminalromaner om Harry Hole og barnebøker om Doktor Proktor. Han beskrives som en forfatter som elsker å bruke ordspill og leke med språket (Straume, 2012). Nesbøs suksess skyldes dels hans humoristiske språk og språklige lekenhet som ofte uttrykkes i form av ordspill. Hittil nå har han utgitt fire bøker i Doktor Proktor-serien. Serien handler om en gal professor og hans nabobarn som blir dratt inn i forskjellige spennende eventyr. Den første boka i serien, «Doktor Proktors prompepulver», ble utgitt i 2007, og serien er blitt oversatt til mer enn 35 språk. De to første bøkene er blitt både film og teater. Alle fire bøkene i serien har oversatt til estisk. Den første boka er oversatt av Maris Kuuda, og de andre tre bøkene er oversatt av Minna Salmistu. Siden ordspill har en viktig rolle i Nesbøs bøker, gir hans diktning en god mulighet til å forske i oversettelse av ordspill. På grunn av oppgavens begrenset omfang kunne jeg ikke analysere alle ordspill som finnes i Doktor Proktor-serien. Derfor har jeg bestemt å basere analysedelen på ordspill som er tatt fra to bøker i

Doktor Proktor-serien, nemlig «Doktor Proktors tidsbadekar» som er den andre boka i serien og «Doktor Proktor og det store gullrøveriet» som er den fjerde boka i serien. Seriens første bok ble utelatt på grunn av det lave antallet ordspill. Selv om det finnes massevis av humor i boka, bygger det for det meste på ikke-språklige aspekter. For å gi en bred oversikt over Jo Nesbøs humoristisk stil ville jeg ta med eksempler både fra Jo Nesbøs tidligere og senere diktning. Derfor bestemte jeg å bruke eksempler fra den andre og den fjerde boka.

1.2. Metode

Forskningsmetoden er hovedsakelig kvalitativ og bygger på parallell nærlesning av originaltekstene og deres oversettelser. Siden ordspill er et sentralt begrep i denne oppgaven, er det nødvendig å finne først en passende definisjon for dette begrepet. For å oppnå dette formålet er en kort diskusjon om ulike definisjoner av ordspill på sin plass. Alle ordspill som blir oppdaget i originalteksten i henhold til Dirk Delabastitas definisjon av ordspill (1996: 128), blir notert sammen med deres oversettelser. Først skal det bestemmes type og oversettelsesteknikk av hvert ordspill i henhold til Delabastitas klassifisering av ordspill (2004: 603) og hans oversettelseteknikker (2004: 604). Ordspill blir kategorisert etter oversettelsesteknikker. Bruk av hver oversettelsesteknikk blir illustrert med tall. For disse teknikkene som har mer enn ti eksempler, velges det ti eksempler som blir analysert nærmere. For å illustrere disse teknikkene som har færre enn ti eksempler, analyseres det alle eksempler som finnes. Hvert eksempel skal analyseres grundig for å prøve å forstå oversetterens valg av oversettelsesteknikk og for å se hvordan hun har lyktes å bevare forfatterens stil. I noen tilfeller tilbys alternative oversettelsesvarianter. Det skal trekkes en slutning om oversetteren har lyktes å beholde ordspill i de fleste tilfellene.

2. Ordspill

2.1. Begrepet *ordspill*

Definering av ordspill har forårsaket mange vanskeligheter for oversettelsesteoretikere og har resultert i mange mulige definisjoner. Den belgiske oversettelsesforskeren Dirk Delabastita (2004: 601) påstår at de fleste definisjonene nevner en kombinasjon av forskjellige meninger og lignende former. I det følgende gis en kort oversikt over noen forsøk å forklare ordspills egenart.

I følge Bokmålsordboka er ordspill en «spøkefull bruk av enslydende eller flertydige ord» (Bokmålsordboka). På denne måten bruker ordspill likheter i språkets struktur og ordenes ulike betydninger med formål å skape humoristisk reaksjon.

I den engelske faglitteraturen brukes termene *wordplay* and *pun* om ordspill. De fleste teoretikere bruker begge begrepene om hverandre (Williamson & Ricoy 2014:168). Bistra Alexieva (1997: 152) beskriver ordspill som „the result [...] of the confrontation of different domains of human knowledge and experience“, men denne defisjonen er uklar og trenger presisering. En grundig definisjon som dekker mange ulike aspekter av ordspill, kommer fra Delabastita:

Wordplay is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to bring about a *communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms* and *more or less different meanings*. (Delabastita 1996: 128)

I denne definisjonen består ordspill av fire viktige komponenter. En av dem har å gjøre med språkets stukturelle oppbygning, den andre komponenten gjelder å utnytte språkets ulike betydningsnivå, den tredje komponenten er kommunikativ viktighet av ordspill, og den fjerde komponenten handler om at ordspill ikke er et enestående fenomen, men det oppstår alltid i en tekst. Den siste komponenten understreker også Ida Klitgård (2005:71) som bekrefter at det er nødvendig å ta hensyn til kontekstuelle og intertekstuelle faktorer når man begynner å oversette ordspill.

Denne oppgaven bygger på Delabastitas oppfatning av ordspill (1996: 128) siden det er en kompakt definisjon som gir en god nok oversikt over ordspills komplekse natur. Det er også den mest brukte definisjonen i vitenskapelige artikler om oversettelse av ordspill.

2.2. Kjennetegn av ordspill

Ordspills kjernepoeng er utvilsomt flertydighet. I følge Murphy (2010: 84) er flertydighet «the state of having more than one possible sense». Det vil si at flertydige språklige enheter kan fortolkes på to eller flere ulike måter. Liina Valvik (2011: 7) refererer i hennes masteroppgave Salvatore Attardo som har kommet til en konklusjon at all slags flertydighet ikke passer for å lage ordspill. Attardo (1994, referert Partington 2009: 1795) påstår at alle ord er flertydige når de er tatt ut av kontekst. Hans eksempel på en flertydig setning er «Flying planes can be dangerous.». En mulighet til å oppfatte det er at det kan være farlig å styre fly, og det kan også forstås slik at fly som flyr kan være farlige, men her har det ikke å gjøre med noe ordspill. Attardo foreslår at betydninger må være konfrontert og ordspill må være laget med vilje eller noen må lede oppmerksomhet til flertydighet. Valvik trekker en slutning at et viktig kjennetegn av ordspill er ikke flertydighet i generell forstand, men tilsiktet konfrontering av ulike betydninger.

Definisjonen av ordspill i Bokmålsordboka påpeker at ordspill tjener humoristiske formål (Bokmålsordboka). Jeroen Vandaele (2011:180) knytter ordspill til uoverensstemmelse og overlegenhet, og beskriver hvordan de to egenskapene gjør at ordspill ofte skaper humoristisk reaksjon. Siden mennesker har språklig intuisjon som tilsier at det eksisterer en en-til-en korrespondanse mellom ord og ting, og det er vanlig å streve for entydig språkbruk, kan ordspill være oppfattet som en språklig uoverensstemmelse (Delabastita 2004: 601). Med overlegenhet mener Vandaele at noen former av ordspill aktiverer mekanismer av overlegenhet: de krever at man tenker på medbestemmende bakgrunnskunnskap og oppmuntrer å gi forklarende tilbakemelding til urimelig kommunikasjon (Vandaele 2001, referert Vandaele 2011:180). Delabastita (1996: 128) gir et bredere syn på ordspills funksjon og i stedet for humor nevner han ordspills viktighet i en kommunikativ situasjon. I følge Delabastitas definisjon må ordspill ikke være morsom, men det kan ha flere andre funksjoner. Ross McKerras (1994, referert Marco 2010:273) bekrefter det og legger til at ordspills funksjoner kan være å gi sammenheng, å markere et høydepunkt, å fremkalle en skjult idé, humor, å vise en dyktig

skrivestil og poetisk effekt. Følgelig kan det sies at ordspills funksjon er for det meste humoristisk, men ordspill kan også tjene andre formål, f.eks kan det brukes som et stilistisk virkemiddel.

2.3. Typer av ordspill

Delabastita (2004: 603) har forsket mye i ordspills egenskaper, og han har lyktes å gi en klar beskrivelse av ulike typer av ordspill. Hans typologi gir en grundig oversikt over hvordan man kan dele fonologiske/grafologiske ordspill inn i grupper. Siden fonologiske/grafologiske ordspill har en viktig plass i Doktor Proktor-serien, brukes det Delabastitas typologi i denne oppgaven. Jeg har komplettert hans typologi med eksempler. På grunn av ordspills flersidige natur er det problematisk å nevne alle egenskaper av språkets struktur som ordspill er basert på, men Delabastita antar at den største delen av ordspill bygger på følgende språklige enheter:

- Fonologisk og grafologisk struktur: antall av fonemer og grafemer i språket er begrenset, og de kan oppstå bare i visse kombinasjoner. Det er grunnen til at mange ord ligner i form eller er til og med identiske uten å være knyttet til hverandre på en semantisk eller historisk måte, f. eks. ord *hjerne* og *gjerne* i «Ny hjerne? Gjerne det.»¹ I følge Delabastita (1996: 128) kan fonologiske og grafologiske ordspill kategoriseres basert på særegenheter av formell likhet (homonymi, homofoni, homografi og paronymi) og det vertikale/horisontale forskjellet (i vertikale ordspill er konfronterte betydninger i det samme ordet eller i den samme sekvensen, mens i horisontale ordspill er konfronterte betydninger delt mellom to eller flere ord eller sekvenser). Disse to kriteriene kan bli presentert i Delabastitas velkjente tabell (1996: 128) (se på bilag 1);
- Leksikalsk struktur (polysemi): stort antall av ord i språket er polysemiske. Det betyr at det finnes ord som kommer fra den samme semantiske stammen og som har fått seg ulike betydninger, men man opplever fortsatt at de er knyttet til hverandre, f. eks. ordet *raknet* i «Alt raknet unntatt strømpene.»² Én betydning er

¹ <http://www.vg.no/forbruker/helse/helse-og-medisin/ny-hjerne-gjerne-det/a/102397/>

² <http://www.ordtak.no/index.php?fn=Nils-Fredrik&en=Nielsen&side=1>

«gå opp, trevles opp», men i overført betydning betyr det «oppløse, gå fra hverandre» (Bokmålsordboka);

- Leksikalsk struktur (idiom): det finnes mange idiom i språket. Idiom er ordkombinasjoner som har en historisk utviklet mening, men det er ikke mulig å forstå det når man ser på kombinasjon som består av betydninger av enkle komponenter, f. eks. idiomet *se rødt* i «Rosa sko fikk Solskjær til å se rødt»³ I bokstavelig betydning betyr det å se rød farge, men i overført betydning brukes det om noen som er sint;
- Morfologisk struktur: total mening av ord kan være forskjellig fra mening som består av betydninger av ordets komponenter, f. eks. navnet *Erik* i «Hvorfor er ikke jeg rik, når Jan Erik?»⁴ Navnet *Erik* kan bli sett på som et sammensatte ord av ordene *er* og *rik*;
- Syntaktisk struktur: det finnes uttrykk og setninger som kan analyseres på ulike måter takket være grammatiske muligheter, f. eks. «Skjøt ulv på bjørnejakt»⁵. I dette eksemplet er det ikke klart om ulven ble skjøt eller var det ulven som skjøt.

Delabastita legger til at det er nokså vanlig å kombinere to eller mer av disse enhetene for å lage ordspill, og det er til og med mulig å bruke språkmaterialet fra flere språk for å lage såkalte makaroniske ordspill. Ordet *makaronisk* brukes for noe som er karakterisert av blanding av to språk. Et eksempel på makaronisk ordspill som blander norsk og engelsk, stammer fra rallysjåfør Petter Solberg: «It's not the fart that kills you, it's the smell.»⁶ Dette eksemplet bygger på ordene *fart* og *smell* som finnes både i norsk og engelsk, men de har ulike betydningene.

2.4. Oversettelsesteknikker av ordspill

Det finnes en stor mengde av teknikker som oversettere kan bruke for å oversette ordspill. I denne oppgaven brukes Delabastitas oversettelsesteknikker (2004: 604) for å analysere

³ http://www.aftenposten.no/100Sport/fotball/eliteserien/Rosa-sko-fikk-Solskjar-til-a-se-rodt-198063_1.snd

⁴ <http://www.begynn.no/hvorfor.html>

⁵ <http://www.vg.no/nyheter/innenriks/ulvejakten/skjoet-ulv-paa-bjoernejakt/a/10118987/>

⁶ <http://www.tv2.no/a/3940526>

hvordan ordspill er oversatt til estisk. Delabastita gir en detaljert oversikt over grunnleggende teknikker som kan også kombineres med hverandre:

- ordspill → ordspill: ordspill i kildeteksten blir oversatt som ordspill i målteksten, resultatet kan skille fra det originale ordspillet i form av lingvistisk grunnlag, formell eller semantisk struktur, kontekstuell plassering eller tekstuell påvirkning;
- ordspill → ikke-ordspill: ordspill i kildeteksten blir erstattet med et uttrykk som ikke er ordspill og som gir videre begge betydningene av ordspill eller bare én av dem;
- ordspill → lignende retorisk enhet: ordspill i kildeteksten blir ersattet med en retorisk enhet som ligner ordspill f.eks. repetisjon, alliterasjon, rim, referensiell vaghet, ironi, poetisk metafor, paradoks osv. som prøver å gjenskape effekten av det originale ordspillet;
- ordspill → Ø: denne delen av kildeteksten som inneholder ordspill blir utelatt;
- ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst: oversetter kopierer ordspill i kildeteksten uten å oversette det ;
- ikke-ordspill → ordspill: oversetter lager ordspill i et avsnitt i kildeteksten hvor det ikke finnes noe ordspill for å kompensere noen ordspill som ble utelatt i andre steder (eller av noen annen grunn);
- Ø → ordspill: et helt nytt tekstmaterialet som inneholder ordspill, blir tillagt uten noen tydelig grunn, sannsynligvis for å kompensere for ordspill som ikke ble overført;
- redaksjonelle teknikker: f.eks. forklarende fotnoter, oversetter foreslår utfyllende løsninger til et og det samme problemet i kildeteksten, osv.

Oversetterens formål er vanligvis å yte sitt beste for å beholde ordspill (ordspill → ordspill). Hvis det ikke lykkes å finne en passende ekvivalent, må oversetter velge en slik teknikk som resulterer med tap av ordspill. Noen ganger er det mulig å beholde noen egenskaper av ordspill. En slik teknikk er ordspill → lignende retorisk enhet. Det betyr at oversetter prøver å etterligne ordspills effekt med å bruke en lignende retorisk enhet. På denne måten kan oversetter utnytte språkets strukturelle egenskaper, men konfrontasjon av betydninger som er en viktig komponent av ordspill, blir ikke overført. En annen mulighet er å beholde begge eller bare én av betydningene og ikke overføre strukturelle

likheter som finnes i kildespråket (ordspill → ikke-ordspill). Hvis det ikke lykkes å bruke de tidligere nevnte teknikkene, kan oversetteren bestemme å avstå fra å oversette og kopiere ordspill i kildeteksten (ordspill i kildetekst = ordspill i målttekst) eller utelate ordspill (ordspill → ∅). Teknikken ordspill i kildetekst = ordspill i målttekst resulterer med det at ordspill går tapt for dem som ikke forstår kildespråket. Ved å bruke teknikken ordspill → ∅ går ordspill helt tapt.

På grunn av det at noen ordspill har gått tapt i en tidligere oversatt tekst eller av noen annen grunn har oversetteren frihet å legge til ordspill dit der det ikke finnes noen ordspill i kildeteksten. Slike teknikker er ikke-ordspill → ordspill og ∅ → ordspill. Disse teknikkene kan hjelpe å beholde humoristisk stemning i måltteksten, hvis oversetteren har bestemt å utelate noen ordspill som står i kildeteksten. Marco (2010:270) beskriver redaksjonelle teknikker som de eneste teknikkene som ikke påvirker om ordspill blir overført til måltteksten som ordspill. Marco forklarer det slik at redaksjonelle teknikkene antyder tilleggsinformasjon og påvirker ikke resultat, men løper parallelt med det. Han tillegger at redaksjonelle teknikkene oppstår sjelden alene, og de brukes vanligvis sammen med noen annen teknikk.

3. Analyse

Parallel nærlesning av Jo Nesbøs barnebøker «Doktor Proktors tidsbadekar» og «Doktor Proktor og det store gullrøveriet» og deres estiske oversettelser gav som resultat 37 ordspill. Det er sannsynlig at jeg kunne ikke oppdage alle ordspill som finnes i disse bøkene og dette antallet er egentlig høyere, siden ferdighet til å identifisere ordspill er stort sett knyttet til personlige erfaringer og kunnskaper om samfunnet og språket hvor ordspillet oppstår. Analysen er hovedsaklig en kvalitativ forskning som er basert på oppdaget ordspill i kildeteksten. Antallet av oppdaget ordspill er høyt nok til å se hvilke oversettelsesteknikker har oversetteren brukt, se hvor godt har oversetteren bevart forfatterens stil og trekke en slutning om oversetteren har lyktes å beholde ordspill for det meste.

I bilag 2 finnes det korpuset av ordspill som er grunnlaget for min analyse. Denne oppgaven fokuserer på ordspill som oppstår i kildeteksten, og i korpuset finnes det ikke noen eksempler på ordspill som oversetteren muligens har lagt til hvor de ikke finnes i kildeteksten. Alle ordspill er utsyrt med sidetallet hvis de er tatt fra ei fysisk bok og med kapittelnummeret hvis de er tatt fra ei e-bok. For hvert ordspill har jeg bestemt typen av ordspill etter Delabastitas typologi (2004: 603), og til motsvarende oversettelser har jeg tillagt navnet av oversettelsesteknikken i henhold til Delabastitas oversettelsesteknikker (2004: 604). Hvis ordspill er oversatt til ordspill har jeg også bestemt type av ordspill for oversettelse av ordspill.

For analyse av ordspill velges det ti eksempler for hver oversettelsesteknikken. Hvis det finnes færre enn ti eksempler for noen teknikker, så analyseres det alle eksempler som finnes. Det finnes ikke noen eksempler på teknikker ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst, ikke-ordspill → ordspill, Ø → ordspill eller redaksjonelle teknikker. Grunnen til manglende eksempler på teknikkene ikke-ordspill → ordspill og Ø → ordspill er at i korpuset finnes det bare slike eksempler hvor ordspill oppstår i kildeteksten. For analyse av ordspill som oppstår i målteksten i slike steder hvor det ikke finnes i kildeteksten trengs helt motsatt prosess sammenlignet med analyse av ordspill som oppstår i kildeteksten. I stedet for gjennomlesing av kildeteksten og notering av alle ordspill, skulle målteksten leses gjennom og derfra skulle det noteres alle ordspill som oppstår. Hvert

eksempel som er valgt ut analyseres dyptgående: det ses på hvilke språklige midler har det blitt brukt for å lage ordspill og hvilke oversettelsesteknikkene har oversetteren bestemt å bruke, i noen tilfeller gir jeg noen alternative forslag. Salmistu har ikke blitt intervjuert i forbindelse med denne oppgaven, og hennes mulige motiver for å bruke hver oversettelsesteknikk er basert bare på mine antakelser.

Av de 37 ordspillene fantes det 20 fonologiske/grafologiske ordspill, 9 leksikalske ordspill (polysemi), 5 leksikalske ordspill (idiom), 2 kombinerte ordspill og 1 morfologisk ordspill. Det fantes ikke noen eksempler på syntaktisk ordspill. Fonologiske/grafologiske ordspill delte seg følgende: 15 eksempler på paronymi, 3 eksempler på homonymi, 1 eksempel på homografi og 1 eksempel på homofoni. Antall av vertikale og horisontale ordspill var ganske lik. Forfatteren brukte vertikal ordspill i 11 tilfeller og horisontal ordspill i 9 tilfeller.

3.1. Ordspill → ordspill

Den meste brukte teknikken viste seg å være ordspill → ordspill med 19 eksempler som dannet omtrent 51% av alle ordspill. Oversetteren hadde brukt den samme typen av ordspill som forfatteren i 16 tilfeller av 19.

(4a) Hm. **Dvergen** har kanskje ikke **dverghjerne**. (DPT, s 51), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(4b) Hmm, **kääbik** pole vist **ajukääbik**. (DPA, s 50), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

I dette eksemplet brukes ordet *dverg* for å lage ordspill. I følge Bokmålsordboka har ordet *dverg* har to betydninger: 1. «i folketro og mytologi: underjordisk skapning»; 2. «uvanlig lite menneske; pygmé; i overført betydning: *en åndelig dverg*». Forfatteren har brukt den andre betydningen sammen med overført betydning, og slik får setningen humoristisk effekt. Den estiske ekvivalenten for ordet *dverg* er *kääbus*. Et lignende ord med det er *kääbik* ('hobbit') som markerer en litterær figur som oppstår i bøkene «Hobbiten» og «Ringenes herre» av J.R.R. Tolkien. Ordet *kääbik* brukes av og til også for et lite menneske, spesielt på slang. Ordet *kääbik* oppstår også i et sammensatte ord *ajukääbik* som er et slangord for en dum person. Oversetteren har bestemt å bruke ordene *kääbik* og

ajukääbik. Slik har hun lyktes å overføre begge betydningene til estisk og beholde ordspillet.

(5a) «Din **nihalete** katt!» ropte damen oppbrakt. «Fire tusen for et frimerke med en **nitrist**, død president?» (DPT, s 52), **type av ordspill**: morfologisk ordspill

(5b) „Sa **üheksasabaline** kass!“ käratas naine. „Neli tuhat krooni postmargi eest, millel on **surmigav surnud** president?“ (DPA, s 52), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

Dette ordspillet er basert på lignelse mellom prefiks *ni-* som betyr «stadig, uavbrutt, svært» (Bokmålsordboka) og ordet *ni* som er et tallord. Det er vanskelig å finne passende ekvivalenter på estisk som hadde de samme betydningene og lignet i form, men oversetteren har vært kreativ og laget et annerledes ordspill. En estisk ekvivalent for ordet *nitrist* er et sammensatte ord *surmigav* (‘dødkjedelig’). Det vil si at ordet *surm* kan bety død, men det kan også brukes i sammensatte ord for å forsterke betydningen av et annet ord. Oversetteren har laget et nytt ordspill basert på lignelsen av ordene *surm* i betydning *svært* og *surnud* i betydning *død*.

(8a) Når han giftet seg med en **baronette**, ville han nemlig automatisk bli **barometer**. (DPT, s 92), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(8b) Kui ta **paruni tütrega** abiellub, saab temast automaatselt **baromeeter**. (DPA, s 91), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

Her oppstår paronymer *baronette* og *barometer*. Ordspillet bygger på ordenes lignende form, og også på konfrontasjon av betydninger, nemlig at gjennom giftermål kan et menneske bli til et objekt. Det blir uklart hvorfor forfatteren brukte ordet *baronette* fordi det følger av forutgående tekst at dette ordet brukes for ei kvinne som er dattera til baron. Det gjør henne til ei baronesse ikke baronette som er en lavere adelstittel enn baron og eies vanligvis av menn. Estiske ekvivalenter for ordene *baronette* og *barometer* er fremmedord *baronett* og *baromeeter*. I stedet for å bruke ordet *baronett* har oversetteren oversatt ordet *baronette* til *paruni tütar* (‘dattera til baron’). Sannsynligvis har hun utgått fra kontekst og ville gjøre teksten mer logisk. Ordspillet er beholdt fordi ordene *parun* og *baromeeter* ligner i form.

I stedet for *paruni tüitar* kunne man også bruke ordet *paruness* som betyr kona eller dattera til baron, men kanskje har oversetteren bestemt å ikke bruke det for å gjøre teksten mer forståelig for barn.

(10a) Noe var sakte i ferd med å **demre** for ham. . . . «A-ha!» ropte Bulle triumferende. Det hadde nemlig ikke bare **demret**, det var høylys dag i hjernen hans, han skjønnte alt. (DPT, s 124), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(10b) Talle hakkas midagi **koitma**. . . . „Ahhaa!“ hüüdis Bulle võidukalt. Nüüd tal enam ei **koitnud**, vaid tema ajus lõõskas juba keskpäev, ta sai kõigest aru. (DPA, s 124), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

Ordspillet er basert på verbet *demre* som har en betydning «lysne, dages» (Bokmålsordboka), og en annen betydning er «begynne å gå opp for» (Bokmålsordboka). Den dominerende meningen er at Bulle begynner å forstå noe. Forfatteren bringer inn et humoristisk aspekt med å hentyde til ordets annen betydning som er knyttet til stigende sol. Oversetteren har lyktes å beholde ordspillet fordi på estisk finnes det ordet *koitma* som har helt samme betydninger.

(12a) «Aner ikke,» sa den til slutt. «**Sau**, vøttø. Veit ikke det spøtt.» (DPT, s 129), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(12b) „Pole aimugi,“ ütles ta lõpuks. „Me oleme ju **lambad**. Mis me neist asjadest ikka teame.“ (DPT, s 129), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

Her får leseren et inntrykk at ordet *sau* er flertydig. Det beskrives en samtale mellom to sauer, og det er tydelig at *sau* betyr her et dyr. Samtidig kan en oppmerksom leser finne et hint til ordets annen betydning som er nemlig «dum person», og det skaper humoristisk reaksjon. Ordspillet er overført til estisk fordi ordet *lambas* betyr ikke bare et dyr, men det har også dumhet som konnotasjon.

(16a) De har bare sett tre krav. At det skal være vakkert, genialt og **ta pusten** fra alle som ser det. . . . Problemet er bare at jeg har ikke fantasi til å komme på noe som er vakkert

og genialt. Og det eneste som **tar pusten** fra meg, er denne altfor milde tobakken. (DPT, s 195), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (idiom)

(16b) Neil on ainult kolm nõuet: see peab olema ilus, geniaalne ja **hingetuks võttev**. . . .
. Probleem on lihtsalt selles, et mul ei jätku fantaasiat, et välja mõelda midagi ilusat ja geniaalset. Ja ainus, mis mind **hingetuks võtab**, on see liigagi lahja tubakas. (DPA, s 195), **oversettelsestehnikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (idiom)

I dette tilfellet baserer ordspillet på uttrykket *ta pusten fra noen*. En betydning av *å ta pusten fra noen* er å forbause sterkt over noe. I dette eksemplet betyr det å være forbauset over å se noe vakkert og sinnsbevegende. En annen betydning er å hindre å puste. Konteksten hjelper å forstå at i det første tilfellet har forfatteren ment den første betydningen, men når han bruker det samme verbet igjen i sammenhengen med tobakken, får uttrykket en annen betydning. På estisk finnes det et lignende uttrykk *hingetuks võtma* som har de samme betydningene. Oversetteren har bestemt å bruke det, og slik har ordspillet blitt overført fra kildeteksten til målteteksten.

(19a) Middelalderen viste seg å være veldig **mørk**. Både **bek- og belgmørk**. **Stummende og stupende mørk**. Helt nattsvart, egentlig. Alt dette hadde Bulle slått fast der han stod oppreist i badekaret og ropte ut i mørket . . . (DPT, s 250), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(19b) Tuli välja, et keskaeg oli tõesti **pime**. Täiesti **kottpime**. **Pigi- ja nõgimust**. Tegelikult sama pime kui öö. Kõike seda mõtles Bulle, kui ta vannis seisis ja pimedusse hüüdis . . . (DPA, s 250), **oversettelsestehnikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

For å beskrive middelalderen har forfatteren brukt et polysemisk ord *mørk*. Han har først brukt det i betydningen «ukjent, gåtefull, uopplyst» (Bokmålsordboka) som hentydning til uttrykket *den mørke middelalderen* og etterpå i betydning «som er uten lys, lite eller ikke opplyst» (Bokmålsordboka). Han understreker den andre betydningen med noen forsterkende ord. Oversetteren har lyktes å beholde ordspill fordi på estisk finnes det en passende ekvivalent i form av ordet *mørk* som har samme betydninger.

(22a) «Var'e slangekjever?»

«Jepp. Og mamma sa hu ønska seg no' pent fra Oslo. Så hva med en **boa**?» (DPG, kap 1), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(22b) „Kas need olid maolõuad?“

„Jepp. Ja mamma ütles, et ta tahaks endale Oslost midagi ilusat. Mis te arvate **boast**?“ (DPK, s 11), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

På norsk brukes et polysemisk ord *boa*. Etter Bokmålsordboka har dette ordet to potensielle betydninger: 1. «slange av kvelerslangeslekten»; 2. «løstsittende, slangeformet pelskrage til damer». Først spør en mann om en slange er i nærheten, og så gjør den andre mannen det til en vits med å foreslå at de kunne gi en slange til mora. Oversetteren har beholdt ordspillet med å bruke det estiske ordet *boa* som gir videre samme betydninger.

(26a) Riktignok var Rublov verdens rikeste mann, rikere enn **Olav Kron, Steinrik Hagen** og **Skillinge Røkke** til sammen. (DPG, kap 2), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(26b) Tõsi küll, Rublov oli maailma rikkaim mees, rikkam kui **Olav Kroon, Rikkur Hagen** ja **Šilling Røkke** kokku. (DPK, s 13), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

Dette ordspillet leker med navn på tre rike norske forretningsmenn: Olav Thon, Stein Erik Hagen og Kjell Inge Røkke. Deler av deres navn er erstattet med ordene *kron*, *steinrik* og *skillinge* som antyder til penger eller rikdom. Oversetteren har brukt de estiske ekvivalentene *kroon*, *rikkur* og *šilling* som gir videre samme betydningene og ligner i form til originale navn. Dermed kunne man si at ordspillet er beholdt, men siden navnene på disse tre nordmennene ikke er kjent for mange estiske lesere, spesielt for unge lesere, går ordspillet sannsynligvis over hodet på dem.

(31a) Det vi må gjøre, er å sette pengene inn på konto i en bank her i London og bestille hvitvasking i Sveits. . . .

«VASKE penger?» utbrøt Charlie. «Erru gæern? Da KRYMPER de jo!» (DPG, kap 10), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(31b) Me peame raha siinsamas Londonis pangakontole panema ja tellima Šveitsis selle pesu. . . .

„PESTA raha?“ pahvatas Charlie. „Kas sa oled hull peast? See läheb ju KOKKU!“ (DPK, s 106), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (idiom)

Ordspillet bygger på uttrykket (*hvit*)*vaske penger* som har to betydninger. Én betydning er å skjule gjennom ulike disposisjoner at man har fått penger på ulovlig måte, men i bokstavelig betydning betyr det å rense pengesedler. Først har forfatteren brukt uttrykket i overført betydning, og etterpå i bokstavelig betydning. Faktum at pengene kunne bli mindre når de ble vasket gjør teksten mer humoristisk. Det finnes et lignende uttrykk på estisk, nemlig *raha pesema* som har de samme betydningene som det norske uttrykket, og dermed har oversetteren lyktes å beholde ordspillet.

3.2. Ordspill → ikke-ordspill

Den neste mest populære oversettelsesteknikken var ordspill → ikke-ordspill med 13 eksempler som dannet omtrent 35% av alle ordspill.

(1a) «**Felix Får**,» leste Bulle. «Det er vel navnet på fyren. Og 1888, det er vel årstallet. Æsj!» (DPT, s 16), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal homofoni)

(1b) «**Feeliks Lammas**,» luges Bulle. «See peaks vist selle mehe nimi olema. Ja 1888 on aastaarv. Fui!» (DPA, s 17), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

Dette ordspillet bygger på fransk uttale. Her hentyder forfatteren til Frankrikes forhenværende president Félix Faure. Hans etternavn *Faure* og ordet *får* som er et synonym for sau, er homofoner. Det er ikke så enkelt for alle lesere å forstå dette ordspillet siden det trenger grundige kunnskaper i historie. Derfor går ordspillet sannsynligvis tapt for mange lesere som leser originalteksten. Oversetteren har bestemt å oversette ordet *får* og ofret lignelse med etternavnet *Faure*. Dermed har oversetteren ikke beholdt ordspillet.

Her er det mulig å bruke en annen oversettelsesteknikk og oversette ordspill til ordspill. På estisk finnes det ordet *foor* (‘traffiklys’) som gjør i stand til å lage et nytt ordspill basert på homofoner *foor* og *Faure*. Kanskje er det ikke så viktig å beholde ordspillet her, siden

tekstens målgruppe er barn som sannsynligvis ikke har nok kunnskaper for å forstå ordspillet.

(3a) **Tikk-takk, tikk-takk.** Nå har jeg ikke tid til mer **snikk-snakk**, så **stikk, takk.** (DPT, s 50), **type av ordspill:** kombinert ordspill (fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi), fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi))

(3b) **Tikk-takk, tikk-takk.** Nüüd aga ei ole mul rohkem **tühjaks lobaks** aega, nii et **tehke minekut.** (DPA, s 50), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

I dette tilfellet bruker forfatteren paronymer *tikk, snikk, stikk*, paronymer *takk, snakk* og homonymer *takk, takk*. Han konfronterer betydningene *ha det travelt* og *skravle om løst og fast for å slå tida i hjel* som bringer inn et humoristisk aspekt. Det er ikke lett å finne passende estiske ekvivalenter her. Oversetteren har ikke overført de strukturelle lignelsene mellom ordene og har beholdt bare betydningene. Dermed er ordspillet gått tapt.

(7a) Helt til min tippitippitippoldefar, greven av **Monte Crispo** ble halshugd av bøddelen Blodbrønn under den franske revolusjonen for over to hundre år siden. (DPT, s 88), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(7b) Minu vanavanavanaisal krahv **Monte Cristol** raius pea otsast timukas Verejuga Suure Prantsuse revolutsiooni ajal, mis toimus üle kahesaja aasta tagasi. (DPA, s 87), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

Det brukes paronymer *Crispo* og *Cristo* for å lage ordspill. Navnet *Monte Cristo* antyder en kjent bokkarakter. Den andre delen av navnet er erstattet med navnet *Crispo* som er en norsk sjokolade brand. Denne semantiske konflikten virker humoristisk. Oversetteren har avstått ordspillet og brukt bare navnet *Monte Cristo*, sannsynligvis fordi estiske lesere ikke er kjent med Crispo-sjokolade. Oversetteren har ikke vært konsekvent med å bruke navnet *Monte Cristo*, f. eks. i eksemplet 17, bruker hun navnet *Monte Crispo*.

(9a) «Rødt hår,» sa fyren og pekte mot Bulles hode. «Okser **ser rødt** når de **ser rødt.**» (DPT, s 124), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (idiom)

(9b) „Punased juuksed,“ vastas mees ja osutas Bulle peale. „Härgi **vihastab punane värv.**“ (DPA, s 123), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

Her kan man finne idiomet *se rødt* som er semantisk flertydig. Idiomet betyr *bli rasende*, men hvis man ser på betydninger av enkle komponenter, ser man en annen betydning som er knyttet til rød farge. Forfatteren har brukt idiomet to ganger på rad: først i betydning «å bli rasende» og etterpå i bokstavelig betydning. Her har oversetteren valgt å bruke bare én av betydningene og utelate den bokstavelige betydningen. Dermed er ordspillet oversatt til ikke-ordspill.

I dette tilfellet er det mulig å gjenskape effekten av ordspillet med å bruke idiomet *siniseks vihastama* som i bokstavelig betydning betyr å bli blå av sinne. Slik oppstår konfrontasjon mellom blå og rød farge, men det finnes ikke noe likhet mellom formene.

(11a) To minutter senere løftet to **drøvtyggende** sauer på hodet idet en sykkel passerte dem på veien utenfor gjerdet. . . . «Æ'kke poenget,» sa den første. «Er det LOV?» Den andre **drøvtygde** en stund på dette. (DPT, s 129), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(11b) Kaks minutit hiljem tõstsid kaks **mäletsevat** lammast päid, sest üks ratas tuhises nende aedikust mööda. . . . „See pole asja mõte,“ vastas esimene. Kas see on LUBATUD?“ Teine **mäletses ja mõtles järele**. (DPA, s 128), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ikke-ordspill

Ordspillet er basert på verbet *drøvtygge* som i bokstavelig betydning betyr å tygge drøv, men i overført betydning kan også bety å tenke over noe. I det første tilfellet har forfatteren ment den bokstavelige betydningen, men når han bruker det for andre gang, får lesern inntrykk at han hentyder til verbets annen betydning. På estisk finnes det ikke et slikt verb som er knyttet til både å tygge drøv og å tenke over noe. Oversetteren har bestemt seg for å bruke to forskjellige verb og overført begge betydningene, men ordspillet har gått tapt.

Etter min mening er det mulig å beholde ordspillet fordi i estisk finnes det verbet *seedima* (‘fordøye’) som har mer generelt betydning enn *mäletsema*, nemlig *seedima* kan også brukes for mennesker, mens *mäletsema* brukes bare for dyr, men i overført betydning betyr *seedima* å tenke over noe slik som *drøvtygge*.

(14a) General og diktator. Det blir **generator**, ikke sant? (DPT, s 175), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(14b) Kindral ja diktaator. See teeb kokku **generaator**, kas pole? (DPA, s 175), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

Dette ordspillet leker med ordene *general* og *diktator* som brukes for å lage en ny tittel *generator*. Samtidig betyr *generator* «maskin som frambringer energi» (Bokmålsordboka). Konfrontasjon av betydningene *menneske* og *maskin* skaper humoristisk effekt. Oversetteren har brukt ordene *kindral* og *diktaator* som er estiske ekvivalenter til *general* og *diktator*. Den formelle lignelsen mellom ordene *kindral* og *general* er ikke stor nok for å lage det samme ordspillet på estisk, og ordspillet har gått tapt i oversettelsen. Oversetteren har overført betydningen av ordet *generator*, men estiske lesere ser ikke lignelsen mellom ordene *kindral* og *generaator*.

(18a) En svart, hårete gris – diger som en motorsykkel og med spisse hjørnetenner – hadde veltet seg ut av møkka, reist seg, og nå gryntet den advarande mot henne. Lise sukket. Det kom ikke til å bli vakkert, det kom ikke til å bli ufarlig. Det kom kort sagt til å bli **grisekjøring**. (DPT, s 208), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (idiom)

(18b) Üks must karvane siga – teravate kihvadega ja suur kui mootorratas – rullis end sopa sees, tõusis püsti ja vaatas talle hoiatavalt otsa. Lise ohkas. See ei saa olema ilus, see ei saa olema ohutu. Lühidalt öeldes läheb **seasõiduks**. (DPA, s 208), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

Idiomet *kjøre gris* er tvetydig takket være ordet *gris* i den første setningen. Dette idiomet betyr *kjøre på en farlig måte*. Ordet *gris* betyr «*husdyr i svinefamilien*» (Bokmålsordboka), og derfor kan idiomet forstås også i bokstavelig betydning *ri på gris*. På estisk finnes det ikke et idiom som er knyttet til både betydningene *gris* og *farlig kjøring*. Oversetteren har overført bare den bokstavelige betydningen av idiomet, og ordspillet har gått tapt.

(23a) «Jippi!» sier Betty og drar opp et tungt utyske av jern fra bagasjerommet. Han lader **utysket**, som slett ikke er **utysk**, men tysk, og fyrer løs. (DPG, kap 1), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(23b) „Jippii!“ hõiskab Betty ja tirib pagasiruumist välja mingi raske rauakolaka. Ta laeb selle **kolaka**, mis ei ole tegelikult **mingi suvaline kolakas**, vaid Saksa kolakas, ja tulistab. (DPK, s 11), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

Det brukes paronymer *utysket* som betyr «*farlig, stygt vesen*» (Bokmålsordboka) og *utysk* som betyr *noe som ikke er knyttet til Tyskland eller tyskere*. Ordet *tysk* hjelper å gi videre den andre betydningen. Oversetteren har bestemt å avstå ordspill og oversatt *utysk* som *mingi suvaline kolakas* ('et tilfeldig utyske'). Denne oversettelsen understreker som kildeteksten meningen at man har å gjøre med et tysk utyske.

(28a) Dessforutom heiter det ikkje **Gardens** hemmelege teneste lenger. Det heiter **Secret Garden**. (DPG, kap 2), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homografi)

(28b) Pealegi ei kutsuta seda enam **Vahtkonna** salateenistuseks. Selle nimi on **Secret Garden**. (DPK, s 19), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

I dette eksemplet har man å gjøre med et makaronisk ordspill hvor det brukes det norske ordet *garden* og det engelske ordet *garden*. Disse ordene er homografer. I følge Bokmålsordboka har ordet *garden* betydningen «*liv- og æresvakt for fyrstelige personer*», og *Secret Garden* er navnet på en norsk-irsk duo. Meningen at den norske kongens livgarde kalles etter en musikalsk duo skaper humoristisk effekt. Oversetteren har bestemt å overføre betydningen av ordet *Garden* ved hjelp av en estisk ekvivalent *Vahtkond*, og lignelsen med navnet *Secret Garden* har gått tapt.

(34a) «Det er ikke så lett!» ropte kapteinen **Smale Langehand** fortvilt og slo ut med de oppsiktsvekkende lange hendene sine. (DPG, kap 19), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(34b) „See ei ole nii kerge!“ karjus kapten Peenike Pikk-Käsi meeleheitlikult ja laiutas oma tähelepanuväärselt pikki käsi. (DPK, s 182) **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

I dette tilfellet lekes det med navnet på en norsk fotballspiller Brede Hangeland. Motsatte betydninger av ordene *smale* og *brede* virker humoristisk. En annen morsom omstendighet er lignelsen mellom navnene *Hangeland* og *Langehand*. Oversetteren har

oversatt ordspillet til ikke-ordspill og overført bare betydningen av navnet, men lignelsen med navnet *Brede Hangeland* har gått tapt.

3.3. Ordspill → lignende retorisk enhet

Det fantes et eksempel hvor ordspill ble oversatt til lignende retorisk enhet. På norsk var dette ordspillet basert på horisontal homonymi. Oversetteren lyktes å finne strukturelt lignende estiske ekvivalenter, men betydningen av oversettelsen ble uklar.

(33a) «Akkurat det som står på kortet mitt. **Kløver** tre. Jeg **kløver** altså ditt treer-par. Tre kløvd i to er én og en halv. Enkel matematikk!» (DPG, kap 17), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi)

(33b) „Täpselt see seisab mu kaardil kirjas. **Risti** kolm. Ma **ristin** su kolmeste paari. Ja ristitud kolmest saab hoopis poolteist. Seega lööb minu kahtede paar sinu poolteist paari. Lihtne matemaatika!“ (DPK, s 169), **oversettelsesteknikk:** ordspill → lignende retorisk enhet

Forfatteren har brukt homonymer *kløver* i betydningen «*spillkort merket med svarte kløverblad*» (Bokmålsordboka) og *kløver* i betydningen «*deler i to med øks eller noe lignende*» (Bokmålsordboka) for å lage ordspill. Den estiske ekvivalenten for ordet *kløver* i betydningen *spillkort* er *risti*. På estisk finnes det et lignende verb *ristima* som betyr *døpe* eller *gi navn*. Oversetteren har brukt det for å gjenskape effekten av ordspill. Her oppstår det en referensiell vaghet fordi det blir uklar hvordan kan man døpe et spillkort eller gi navn til det, og hvorfor er resultatet av denne prosessen nettopp én og en halv.

3.4. Ordspill → Ø

Det fantes et eksempel på teknikken ordspill → Ø. Det er et svært komplisert ordspill som er en kombinasjon av tre typer av ordspill, og derfor er det forståelig at oversetteren bestemte å bruke denne teknikken. Etter min mening kunne oversetteren beholde ordspillet ved hjelp av polysemi.

(15a) «Hvis De er ferdig med å vaske sabelen Deres, har vi et slag å utkjempe, generator.» «**Slag?**» utbrøt Bulle forvirret. «Hva slags slag? **Hjerteslag? Kakeslag? Idrettslag?**»,

(DPA, s 176), **type av ordspill**: kombinert ordspill (leksikalsk ordspill (polysemi), fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi), morfologisk ordspill)

(15b) „Kui te olete oma saabli pesemisega ühele poole saanud, generaator, siis meid ootab lahing, mis tuleb ära pidada.“ „**Lahing?**“ pahvatas Bulle üllatunult. „Milline lahing?“, (DPT, s 175), **oversettelsesteknikk**: ordspill → Ø

Her har man å gjøre med et kombinert ordspill som er basert på tre strukturelle egenskaper. Først av alt er ordet *slag* et polysemisk ord som kan bety både «*væpnet kamp*» (Bokmålsordboka) og «*det å slå*» (Bokmålsordboka) som i et sammensatte ord *hjerteslag*. For det andre kan *slag* også bety «*art, sort*» (Bokmålsordbok) som i ordet *kakeslag*. For det tredje finnes det et morfologisk ordspill basert på ordet *idrettslag* som betyr ei gruppe av idrettsutøvere, men det kan også fortolkes å bestå av morfemer *idrett* og *slag*. Estisk tilbyr ikke en passende ekvivalent som gjorde det i stand til å beholde så komplisert ordspill, og oversetteren har bestemt å overføre bare betydningen «*væpnet kamp*» og helt utelate resten av tekst.

På estisk har ordet *lahing* ('slag, kamp') også en annen betydning, nemlig *idrettskonkuranse*. I stedet for utelating kunne man ha brukt ulike slags idrettskonkurranser for å skape en semantisk kontrast, f. eks. *jalgpallilahing* ('fotballkamp'), *korvpallilahing* ('basketballkamp'), *jäähokilahing* ('ishockeykamp'), *malelahing* ('sjakk-kamp').

3.5. Ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst

Oversetteren har brukt teknikken ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst tre ganger som dannet omtrent 8% av alle tilfeller. Alle tre ordspill var fonologiske/grafologiske ordspill som var basert på vertikal paronymi. Det føles at oversetteren hadde ikke noe vanskeligheter med å bruke denne teknikken, og det fungerte bra for disse tre eksemplene. I noen tilfeller oppsto det et spørsmål om ordspillet kanskje er for komplisert for barn.

(20a) «Jasså? Hvem var det da?»

«Veit ikke. De snakket enda dårligere engelsk enn meg, men jeg skjønnte at han ene het **Kristofer Ko... Ko...** hva er det han detektiven på TV heter igjen?»

«**Colombo?**» foreslo Lise.

«Det var det!» sa Bulle. «Eller noe sånt. . . . (DPT, s 276), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(20b) „Ah nii? Kes need siis olid?“

„Ma ei tea. Nad rääkisid veel halvemat inglise keelt kui mina ja ühe mehe nimi oli vist **Kristofer Ko... Ko...** mis selle detektiivini nimi seal telekas on?“

„**Colombo?**“ pakkus Lise.

„See’p see oligi!“ ütles Bulle. „Või midagi taolist. . . . (DPA, s 276), **oversettelsestehnikk:** ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst, **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

Bulle beskriver en mann som han møtte, og han kan ikke helt huske hans navn. Ordspillet bygger på paronymer *Columbus* som henviser til en kjent oppdagelsesreisende og *Colombo* som antyder en krimiserie om detektiven Columbo. Oversetteren har beholdt ordspill med å kopiere navnet. Siden dette ordspillet bygger på kjente navn fungerer denne teknikken ganske bra. En krimiserie om detektiven Columbo er kanskje ikke så kjent for estere, men siden det nevnes i teksten hvem Columbo er hindrer det ikke å forstå ordspillet.

(21a) Bulle reiste seg opp på palmestammen, balanserte, slo seg på brystet og ropte ut mot det asurblå havet: «Claude Cliché, her kommer **Creme Bullé!**» (DPT, s 278), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(21b) Bulle tōusis palmitūvele pūsti, hoidis tasakaalu, tagus endale vastu rinda ja karjus taevassinise mere poole: „Claude Cliché, siit tuleb **Creme Bullé!**“ (DPA, s 278), **oversettelsestehnikk:** ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst, **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

Detter ordspillet er basert på navnet på en fransk matrett *crème brûlée*. Ordet *brûlée* ligner til *Bulle* som er navnet på en person. Oversetteren har beholdt ordspillet fordi på estisk brukes det et sitatord *crème brûlée* slik som på norsk. Til tross for det kan ordspillet gå tapt for noen unge lesere fordi alle barn er sannsynligvis ikke kjent med dette ordet.

(25a) Reporteren dyttet på plass brillene sine og sa at det gikk rykter om at Chelchester Citys eier Maximus Rublov ville forsøke å kjøpe selveste **Ibranaldovez**, verdens dyreste,

beste og mest bortskjemte fotballspiller før cupfinalen. (DPG, kap 2), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(25b) Reporter kohendas prille ja ütles, et Chelchester City omanik Maximus Rublov plaanib meistrivõistluste finaalsiks osta **Ibranaldovezi** – maailma kalleima, parima ja kõige ärahellitatum jalgpalluri. (DPK, s 13), **oversettelsestehnikk:** ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst, **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

Det paronymiske ordspillet er laget ved å bruke etternavn på tre kjente fotballspillere: *Ibrahimovic*, *Ronaldo* og *Tevez*. Siden alle tre hører til de beste fotballspillerne i verden kan det forstås slik at Ibranaldovez er en fotballspiller som har fått seg de beste egenskapene av disse tre fotballspillerne. Teknikken ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst fungerer her fordi her har man å gjøre med verdenskjente navn som er også kjent for voksne estiske lesere, men det er tvilsomt om alle barnelesere er kjent med disse navnene.

3.6. Resultater

Den mest vanlige typen av ordspill i de analyserte bøkene var fonologiske/grafologiske ordspill. Jeg kunne ikke finne noen eksempler på syntaktiske ordspill. Oversetteren brukte teknikker ordspill → ordspill, ordspill → ikke-ordspill, ordspill → lignende retorisk enhet, ordspill → Ø og ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst for å oversette ordspill. Mitt analysemateriale viser at oversetteren har beholdt ordspillet i de fleste tilfellene ved hjelp av teknikkene ordspill → ordspill og ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst. I de fleste tilfellene er ordspillet oversatt til ordspill av den samme typen som ordspillet i kildeteksten. Dermed kan det sies at oversetteren har lyktes å gi videre Jo Nesbøs humoristisk stil på en ganske autentisk måte. Bruk av teknikken ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst hindret ikke å forstå ordspill fordi disse ordspillene som var oversatt ved hjelp av denne teknikken bygde på allmenkjente navn eller sitatord.

Det største problemet for oversetteren ser ut til å være ordspill som er basert på kulturspesifikke egennavn, f. eks. *Felix Får*, *Monte Crispo* og *Smale Langehand*. I disse tilfellene hadde oversetteren for det meste gitt videre betydningen av navnet og ikke prioritert den strukturelle lignelsen. Det gjorde teksten mer logisk. På den andre siden var det overraskende enkelt å oversette leksikalske ordspill som var basert på polysemi fordi det fantes en passende ekvivalent på estisk.

Denne analysen viste også at beholdning av ordspill er stort sett knyttet til oversetterens personlige kunnskaper og erfaringer. I noen tilfeller hvor oversetteren hadde avstått fra ordspill fant jeg at det er mulig å beholde ordspill eller i det minste etterligne effekten av ordspill. Disse alternative oversettelsesvariantene var ikke alltid av den samme typen som ordspill i kildeteksten, men for det meste bevarte de den strukturelle lignelsen og den semantiske konflikten.

4. Sammendrag

I denne oppgaven har jeg forsket i, hvordan ordspill har blitt oversatt fra norsk til estisk ved hjelp av ordspill som oppstår i Jo Nesbøs Doktor Proktor-serie. Ordspillene ble sammenlignet med deres estiske oversettelser for å finne ut hvilke typer av ordspill finnes det i Doktor Proktor-serie, hvilke oversettelsesteknikker Minna Salmistu brukte i sin oversettelse og hvordan hun lyktes å beholde Jo Nesbøs humoristisk stil. Jeg ville også finne ut om oversetteren lyktes å beholde ordspill i de fleste tilfellene. For å oppnå formålet med denne oppgaven ble skapt et korpus som består av trettisju eksempler av ordspill.

Denne oppgaven bygger i stor grad på Dirk Delabastitas forskning. Jeg brukte hans definisjon av ordspill (1996: 128) for å identifisere alle ordspill som oppstår i kildeteksten. For min analyse brukte jeg hans klassifikasjon av ordspill (2004: 603) og hans oversettelsesteknikker (2004: 604) for å bestemme type og oversettelsesteknikk av hvert ordspill. Alle ordspill ble kategorisert etter hans oversettelsesteknikker.

I følge min analyse hadde forfatteren brukt for det meste fonologiske og grafologiske midler for å lage ordspill. Jeg kunne ikke kjenne igjen noen ordspill som var basert på syntaktisk struktur. Oversetteren hadde beholdt ordspillet i de fleste tilfellene ved å bruke teknikkene ordspill → ordspill og ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst. For det meste var ordspillet oversatt til ordspill av den samme typen som ordspillet i kildeteksten. Dermed nådde Jo Nesbøs humoristisk stil fram til estiske lesere på en svært autentisk måte. Det mest problematiske for oversetteren var kulturspesifikke egennavn. Det var lettere enn forventet å oversette leksikalske ordspill som var basert på polysemi. I noen tilfeller lyktes jeg å finne alternative oversettelsesvarianter.

Siden de to første bøkene av Doktor Proktor-serien er blitt film, kan det være interessant å forske videre i hvor mye ordspill nådde fra bøkene til filmene og hvordan lyktes det å overføre ordspill fra norsk til estisk ved å bruke dubbing. Oversettelse av ordspill ved å bruke dubbing er sannsynligvis en ekstremt komplisert oppgave fordi ved audiovisuell oversettelse må oversettere ta hensyn til mer begrensinger enn ved oversettelse av litterære tekster.

Resüme

Sõnamängu tõlkimine norra keelest eesti keelde Jo Nesbø Doktor Proktori sarja näitel

Bakalaureusetöö, Tartu Ülikooli humanitaarteaduste ja kunstide valdkond, maailma keelte ja kultuuride kolledž, skandinavistika osakond, Tartu 2016. Autor Liisi Rohtsalu, juhendaja Maiu Elken. 43 lk.

Käesolevas bakalaureusetöös uuritakse sõnamängu tõlkimist norra keelest eesti keelde.

Bakalaureusetöö eesmärk on vastata järgnevatele küsimustele:

- Mis tüüpi sõnamänge leidub Jo Nesbø raamatutes „Doktor Proktori ajavann“ ja „Doktor Proktor ja suur kullarööv“?
- Millised tehnikaid on tõlkija kasutanud sõnamängude tõlkimiseks? Kas nende asemel on võimalik kasutada ka teistsuguseid tehnikaid?
- Kuidas on tõlkijal õnnestunud säilitada Jo Nesbø humoorikat stiili lähtudes sõnamängude tõlkimisest?
- Kas tõlkija on enamikul juhtudel suutnud sõnamängu säilitada?

Töö teoreetilises osas defineeritakse sõnamängu mõiste ning kirjeldatakse erinevaid sõnamängu tüüpe ja tõlkimistehnikaid. Sellele järgneb sõnamängude analüüs, mis tugineb korpusel, kuhu on koondatud Doktor Proktori seeriast võetud 37 näidet koos eestikeelsete vastetega. Analüüs põhineb Dirk Delabastita tüpoloogial ja tõlkimistehnikatel.

Analüüsi kohaselt esinesid raamatutes „Doktor Proktori ajavann“ ja „Doktor Proktor ja suur kullarööv“ kõige sagedamini fonoloogilised/grafoloogilised sõnamängud. Autoril ei õnnestunud leida ühtegi näidet süntaktilisest sõnamängust. Enamikul juhtudel oli tõlkija suutnud sõnamängu säilitada, kasutades tehnikaid sõnamäng → sõnamäng ja sõnamäng lähtetekstis = sõnamäng sihttekstis. Seeläbi said ka eesti lugejad osa Jo Nesbø humoorikast stiilist, mis oli edasi antud üsna autentsel moel. Mõnes kohas, kus sõnamäng oli kaduma läinud, õnnestus autoril leida alternatiivseid tõlkevariante, mis võimaldasid sõnamängu säilitada.

Lisaks Jo Nesbø Doktor Proktori seeria tõlgete uurimisele väärivad kindlasti uurimist ka selle seeria põhjal loodud filmid ja nende tõlked eesti keelde. Huvitav oleks teada saada, kui palju sõnamänge jõudis raamatutest filmidesse ja kuidas õnnestus nende tõlkimine. Kuna audiovisuaalne tõlge seab tunduvalt rohkem piiranguid kui kirjandustekstide tõlkimine, siis on sõnamängu tõlkimine sõnamänguks üsna keeruline.

Litteratur

Alexieva, Bistra. 1997. There Must Be Some System in this Madness: Metaphor, Polysemy, and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework. Dirk Delabastita (Red.), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 137-154. Belgia: St Jerome Publishing.

Bokmålsordboka, <http://www.nob-ordbok.uio.no> (05.06.2016)

Chiaro, Delia. 1992. *The Language of Jokes: Analyzing Verbal Play*. London: Routledge.

Delabastita, Dirk. 1996. Introduction. *The Translator* 2(2): 127–39.

Delabastita, Dirk. 2004. Wordplay as a translation problem: a linguistic perspective. *Übersetzung, translation, traduction*, 600–606. Berlin: Mouton de Gruyter.

Klitgård, Ida. 2005. Taking the pun by the horns: The translation of wordplay in James Joyce's *Ulysses*. *International Journal of Translation Studies*, 17: 1, 71-92.

Marco, Josep. 2010. The translation of wordplay in literary texts: Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments. *International Journal of Translation Studies*, 22: 2, 264-297.

Murphy, Lynne M. 2010. *Lexical Meaning*. New York: Cambridge University Press.

Nesbø, Jo. 2008. *Doktor Proktors tidsbadekar*. Oslo: Aschehoug & Co (W. Nygaard).

Nesbø, Jo. 2012. *Doktor Proktor og det store gullrøveriet*. Oslo: Aschehoug & Co (W. Nygaard). Hentet fra <https://www.aschehoug.no/>

Nesbø, Jo. 2013. *Doktor Proktori ajavann*. Tallinn: Varrak. Oversatt av Minna Salmistu.

Nesbø, Jo. 2015. *Doktor Proktor ja suur kullarööv*. Tallinn: Varrak. Oversatt av Minna Salmistu.

Partington, Alan Scott. 2009. A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*, 41: 9, 1794-1809.

Straume, Anne Cathrine. 2012. Proktor snart på rutine. *Bok i P2*, <https://www.nrk.no/kultur/bok/doktor-proktor-og-det-store-gull..-1.8342467> (03.08.2016)

Valvik, Liina. 2011. *Sõnamäng Terry Pratchetti teoses „Going Postal” ja selle eestikeelses tõlkes „Postiteenistus”*. Masteroppgave: Tartu.

Vandaele, Jeroen. 2011. Wordplay in Translation. *Handbook of Translation Studies*.

Williamson, Lee and Raquel de Pedro Ricoy. 2007. The translation of wordplay in interlingual subtitling: A study of Bienvenue chez les Ch'tis and its English subtitles. *Babel* 60(2): 164-192.

Bilag 1

Delabastitas klassifikasjon av ordspill

Homonymi (samme uttale og staving)	Homofoni (samme uttale)	Homografi (samme staving)	Paronymi (lignende form)
VERTIKAL	VERTIKAL	VERTIKAL	VERTIKAL
Pyromania: a burning passion	Wedding belles	MessAge [name of mid-1990s rap band]	Come in for a faith lift [slogan on church]
HORISONTAL	HORISONTAL	HORISONTAL	HORISONTAL
Carry on dancing carries Carry to the top [article on ambitious young dancer named Carry]	Counsel for Council home buyers	How the US put US to shame	It's G.B. for the Beegees [article on pop band touring Britain]

Bilag 2

Korpuset av ordspill

(1a) «**Felix Får**,» leste Bulle. «Det er vel navnet på fyren. Og 1888, det er vel årstallet. Æsj!» (DPT, s 16), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal homofoni)

(1b) «**Feeliks Lammas**,» luges Bulle. «See peaks vist selle mehe nimi olema. Ja 1888 on aastaarv. Fui!» (DPA, s 17), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

(2a) Lise **tygde** både på det Bulle hadde sagt og underleppa. (DPT, s 34), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(2b) Lise **kaalus** hoolikalt Bulle sønu ja **näris** alahuult. (DPA, s 34), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

(3a) **Tikk-takk, tikk-takk**. Nå har jeg ikke tid til mer **snikk-snakk**, så **stikk, takk**. (DPT, s 50), **type av ordspill:** kombinert ordspill (fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi), fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi))

(3b) **Tikk-takk, tikk-takk**. Nüüd aga ei ole mul rohkem **tühjaks lobaks** aega, nii et **tehke minekut**. (DPA, s 50), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ikke-ordspill

(4a) Hm. **Dvergen** har kanskje ikke **dverghjerne**. (DPT, s 51), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(4b) Hmm, **kääbik** pole vist **ajukääbik**. (DPA, s 50), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(5a) «Din **nihalete** katt!» ropte damen oppbrakt. «Fire tusen for et frimerke med en **nitrist**, død president?» (DPT, s 52), **type av ordspill:** morfologisk ordspill

(5b) „Sa **üheksasabaline** kass!“ käärtas naine. „Neli tuhat krooni postmargi eest, millel on **surmigav surnud** president?“ (DPA, s 52), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(6a) Lise kjente at både hjertet og føttene **begynte å gå fortere**. (DPT, s 78), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(6b) Lise tundis, et nii ta süda kui ka jalad **hakkasid kiiremini käima**. (DPA, s 78), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(7a) Helt til min tipptipptippoldefar, greven av **Monte Crispo** ble halshugd av bøddeleu Blodbrønn under den franske revolusjonen for over to hundre år siden. (DPT, s 88), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(7b) Minu vanavanavanaisal krahv **Monte Cristol** raius pea otsast timukas Verejuga Suure Prantsuse revolutsiooni ajal, mis toimus üle kahesaja aasta tagasi. (DPA, s 87), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(8a) Når han giftet seg med en **baronette**, ville han nemlig automatisk bli **barometer**. (DPT, s 92), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(8b) Kui ta **paruni tütrega** abiellub, saab temast automaatselt **baromeeter**. (DPA, s 91), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(9a) «Rødt hår,» sa fyren og pekte mot Bulles hode. «Okser **ser rødt** når de **ser rødt**.» (DPT, s 124), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(9b) „Punased juuksed,“ vastas mees ja osutas Bulle peale. „Härgi **vihastab punane värv**.“ (DPA, s 123), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(10a) Noe var sakte i ferd med å **demre** for ham. . . . «A-ha!» ropte Bulle triumferende. Det hadde nemlig ikke bare **demret**, det var høylys dag i hjernen hans, han skjønnte alt. (DPT, s 124), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(10b) Talle hakkas midagi **koitma**. . . . „Ahhaa!“ hüüdis Bulle võidukalt. Nüüd tal enam ei **koitnud**, vaid tema ajus lõõskas juba keskpäev, ta sai kõigest aru. (DPA, s 124), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(11a) To minutter senere løftet to **drøvtyggende** sauer på hodet idet en sykkel passerte dem på veien utenfor gjerdet. . . . «Æ'kke poenget,» sa den første. «Er det LOV?» Den andre **drøvtygde** en stund på dette. (DPT, s 129), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(11b) Kaks minutit hiljem tõstsid kaks **mäletsevat** lammast päid, sest üks ratas tuhises nende aedikust mööda. . . . „See pole asja mõte,“ vastas esimene. Kas see on LUBATUD?“ Teine **mäletses ja mõtles järele**. (DPA, s 128), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(12a) «Aner ikke,» sa den til slutt. «**Sau**, vøttø. Veit ikke det spøtt.» (DPT, s 129), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(12b) „Pole aimugi,“ ütles ta lõpuks. „Me oleme ju **lambad**. Mis me neist asjadest ikka teame.“ (DPT, s 129), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(13a) Utenfor teltet stod to av **generator** Napoleon Bonapartes personlige vakter. . . . «Sant nok. Men me lyt vel sjå til at alt er i orden med **generatoren**.» (DPT, s 167–168), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(13b) Telgi ees seisid kaks **kindral** Napoleon Bonaparte'i ihukaitsjat. . . . „Tõsi ta on. Aga me peaksime vaatama, kas **generaatoriga** on kõik korras.“ (DPA, s 167), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(14a) General og diktator. Det blir **generator**, ikke sant? (DPT, s 175), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(14b) Kindral ja diktaator. See teeb kokku **generaator**, kas pole? (DPA, s 175), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(15a) «Hvis De er ferdig med å vaske sabelen Deres, har vi et slag å utkjempe, generator.» «**Slag?**» utbrøt Bulle forvirret. «Hva slags slag? **Hjerteslag? Kakeslag? Idrettslag?**», (DPA, s 176), **type av ordspill**: kombinert ordspill (leksikalsk ordspill (polysemi), fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi), morfologisk ordspill)

(15b) „Kui te olete oma saabli pesemisega ühele poole saanud, generaator, siis meid ootab lahing, mis tuleb ära pidada.“ „**Lahing?**“ pahvatas Bulle üllatunult. „Milline lahing?“, (DPT, s 175), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ∅

(16a) De har bare sett tre krav. At det skal være vakkert, genialt og **ta pusten** fra alle som ser det. . . . Problemet er bare at jeg har ikke fantasi til å komme på noe som er vakkert

og genialt. Og det eneste som **tar pusten** fra meg, er denne altfor milde tobakken. (DPT, s 195), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(16b) Neil on ainult kolm nõuet: see peab olema ilus, geniaalne ja **hingetuks võttev**. . . . Probleem on lihtsalt selles, et mul ei jätku fantaasiat, et välja mõelda midagi ilusat ja geniaalset. Ja ainus, mis mind **hingetuks võtab**, on see liigagi lahja tubakas. (DPA, s 195), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(17a) «Tja...» Eiffel vred på barten. «Jeg ville prøvd Revolusjonsplassen, som lå foran det fryktede fengselet **Bastillen** i Paris. . . . «Takk,» sa Lise. «Jeg tenker altså på 1793, greven av Monte Crispo og **Pastillen** i Paris. . . . (DPT, s 200), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(17b) „Nojah,“ Eiffel keerutas vuntse. „Mina prooviksin Revolutsiooni väljakut, mis laiub kardetud **Bastille**’ vangla ees. . . . „Täna,“ ütles Lise. „Ma mõtlen siis aastale 1793, krahv Monte Crispole ja **Pastillile**. . . . (DPA, s 200), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(18a) En svart, hårete gris – diger som en motorsykkel og med spisse hjørnetenner – hadde veltet seg ut av møkka, reist seg, og nå gryntet den advarande mot henne. Lise sukket. Det kom ikke til å bli vakkert, det kom ikke til å bli ufarlig. Det kom kort sagt til å bli **grisekjøring**. (DPT, s 208), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(18b) Üks must karvane siga – teravate kihvadega ja suur kui mootorratas – rullis end sopa sees, tõusis püsti ja vaatas talle hoiatavalt otsa. Lise ohkas. See ei saa olema ilus, see ei saa olema ohutu. Lühidalt öeldes läheb **seasõiduks**. (DPA, s 208), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(19a) Middelalderen viste seg å være veldig **mørk**. Både **bek- og belgmørk**. **Stummende og stupende mørk**. Helt nattsvart, egentlig. Alt dette hadde Bulle slått fast der han stod oppreist i badekaret og ropte ut i **mørket**. . . . (DPT, s 250), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(19b) Tuli välja, et keskaeg oli tõesti **pime**. Täiesti **kottpime**. **Pigi- ja nõgimust**. Tegelikult sama pime kui öö. Kõike seda mõtles Bulle, kui ta vannis seisis ja **pimedusse** hüüdis (DPA, s 250), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(20a) «Jasså? Hvem var det da?»

«Veit ikke. De snakket enda dårligere engelsk enn meg, men jeg skjønnte at han ene het **Kristofer Ko... Ko...** hva er det han detektiven på TV heter igjen?»

«**Colombo?**» foreslo Lise.

«Det var det!» sa Bulle. «Eller noe sånt. . . . (DPT, s 276), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(20b) „Ah nii? Kes need siis olid?“

„Ma ei tea. Nad rääkisid veel halvemat inglise keelt kui mina ja ühe mehe nimi oli vist **Kristofer Ko... Ko...** mis selle detektiivini nimi seal telekas on?“

„**Colombo?**“ pakkus Lise.

„See’p see oligi!“ ütles Bulle. „Või midagi taolist. . . . (DPA, s 276), **oversettelsesteknikk:** ordspill i kildetekst = ordspill i målttekst, **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(21a) Bulle reiste seg opp på palmestammen, balanserte, slo seg på brystet og ropte ut mot det asurlå havet: «Claude Cliché, her kommer **Creme Bullé!**» (DPT, s 278), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(21b) Bulle tōusis palmitūvele pūsti, hoidis tasakaalu, tagus endale vastu rinda ja karjus taevassinise mere poole: „Claude Cliché, siit tuleb **Creme Bullé!**“ (DPA, s 278), **oversettelsesteknikk:** ordspill i kildetekst = ordspill i målttekst, **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(22a) «Var’e slangekjever?»

«Jepp. Og mamma sa hu ønska seg no’ pent fra Oslo. Så hva med en **boa?**» (DPG, kap 1), **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(22b) „Kas need olid maolõuad?“

„Jepp. Ja mamma ütles, et ta tahaks endale Oslost midagi ilusat. Mis te arvate **boast?**“ (DPK, s 11), **oversettelsesteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(23a) «Jippi!» sier Betty og drar opp et tungt utyske av jern fra bagasjerommet. Han lader **utysket**, som slett ikke er **utysk**, men tysk, og fyrer løs. (DPG, kap 1), **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(23b) „Jippii!“ hõiskab Betty ja tirib pagasiruumist välja mingi raske rauakolaka. Ta laeb selle **kolaka**, mis ei ole tegelikult **mingi suvaline kolakas**, vaid Saksa kolakas, ja tulistab. (DPK, s 11), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(24a) Han gikk forbi myntstøperiet der de **lager** kronestykker med bilder av kongen på, videre ned forbi seddeltrykkeriet hvor de **lager** sedler med bilder av døde norske berømtheter, de fleste av dem med bart, forbi røykerommet hvor de **lager** røykringer, og videre helt ned dit hvor folk har bankboksene sine. (DPG, kap 2), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (polysemi)

(24b) Läks mööda mündivalukojast, kus **valmistatakse** kuninga pildiga ühekrooniseid münte, rahatrükikojast, kus **valmistatakse** surnud norra kuulsuste (enamasti vuntsikandjate) piltidega rahatähti, siis suitsuruumist, kus **puhutakse** suitsurõngaid, ja lõpuks laskus ta täiesti alla, sinna, kus on kodanike pangaseifid. (DPK, s 12), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ikke-ordspill

(25a) Reporteren dyttet på plass brillene sine og sa at det gikk rykter om at Chelchester Citys eier Maximus Rublov ville forsøke å kjøpe selveste **Ibranaldovez**, verdens dyreste, beste og mest bortskjemte fotballspiller før cupfinalen. (DPG, kap 2), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(25b) Reporter kohendas prille ja ütles, et Chelchester City omanik Maximus Rublov plaanib meistrivõistluste finaalsiks osta **Ibranaldozei** – maailma kalleima, parima ja kõige ärähellitama jalgpalluri. (DPK, s 13), **oversettelsestehnikk**: ordspill i kildetekst = ordspill i måltekst, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(26a) Riktignok var Rublov verdens rikeste mann, rikere enn **Olav Kron**, **Steinrik Hagen** og **Skillinge Røkke** til sammen. (DPG, kap 2), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(26b) Tõsi küll, Rublov oli maailma rikkaim mees, rikkam kui **Olav Kroon**, **Rikkur Hagen** ja **Šilling Røkke** kokku. (DPK, s 13), **oversettelsestehnikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(27a) «På grunn av **duste...** eh, unnskyld **duskehattene.**» (DPG, kap 2), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(27b) „**Tati**... ee, vabandust, **tutimütsi** pärast.“ (DPK, s 19), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(28a) Dessforutom heiter det ikkje **Gardens** hemmelege teneste lenger. Det heiter **Secret Garden**. (DPG, kap 2), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homografi)

(28b) Pealegi ei kutsuta seda enam **Vahtkonna** salateenistuseks. Selle nimi on **Secret Garden**. (DPK, s 19), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ikke-ordspill

(29a) «Men da de laget spillet Monopol, kopierte de pengene som de bruker i **Monopolynesia**.» (DPG, kap 10), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(29b) „Aga kui „Monopoly“ mäng välja mõeldi, jäljendati seda raha, mis on kasutusel **Monopolüneesias**.“ (DPK, s 103), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

(30a) «Fins ikke no' land som heter Monopolynesia,» sa Alfie lavt.

Bulle tygget og tygget. «Om **monopolyppene** hadde hørt deg nå, ville de blitt veldig fornærmet, Alfie.» (DPG, kap 10), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(30b) „Mingit Monopolüneesiat pole olemas,“ ütles Alfie vaikselt.

Bulle näris ja näris. „Kui **monopolüübid** sind praegu kuuleksid, siis oleksid nad väga solvunud, Alfie.“ (DPK, s 103), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(31a) Det vi må gjøre, er å sette pengene inn på konto i en bank her i London og bestille hvitvasking i Sveits.

«VASKE penger?» utbrøt Charlie. «Erru gæern? Da KRYMPER de jo!» (DPG, kap 10), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(31b) Me peame raha siinsamas Londonis pangakontole panema ja tellima Šveitsis selle pesu.

„PESTA raha?“ pahvatas Charlie. „Kas sa oled hull peast? See läheb ju KOKKU!“ (DPK, s 106), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(32a) Kors på halsen. I hvert fall på leggen. (DPG, kap 11), **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(32b) Ausõna. Või vähemalt pool ausõna. (DPK, s 110), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: leksikalsk ordspill (idiom)

(33a) «Akkurat det som står på kortet mitt. **Kløver** tre. Jeg **kløver** altså ditt treer-par. Tre kløvd i to er én og en halv. Enkel matematikk!» (DPG, kap 17), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi)

(33b) „Täpselt see seisab mu kaardil kirjas. **Risti** kolm. Ma **ristin** su kolmeste paari. Ja ristitud kolmest saab hoopis poolteist. Seega lööb minu kahtede paar sinu pooltteist paari. Lihtne matemaatika!“ (DPK, s 169), **oversettelsesteknikk**: ordspill → lignende retorisk enhet

(34a) «Det er ikke så lett!» ropte kapteinen **Smale Langehand** fortvilt og slo ut med de oppsiktsvekkende lange hendene sine. (DPG, kap 19), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(34b) „See ei ole nii kerge!“ karjus kapten Peenike Pikk-Käsi meeleheitlikult ja laiutas oma tähelepanuväärselt pikki käsi. (DPK, s 182) **oversettelsesteknikk**: ordspill → ikke-ordspill

(35a) Fullt navn **Unnar Gunnar Sol Sjerl**, også kalt ‘Pølseslakteren med Barneansiktet’. (DPK, kap 19), **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(35b) Tema täisnimi on **Unnar Gunnar Soe Šerl**, aga teda kutsutakse ka Beebilõustaga Viinerilihunikuks. (DPK, s 183), **oversettelsesteknikk**: ordspill → ordspill, **type av ordspill**: fonologisk/grafologisk ordspill (vertikal paronymi)

(36a) **Spar** knekt betyr at du må **spare** din knekt, og da vinner jeg! (DPG, kap 24), **ordspillet type**: fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi)

(36b) **Poti** soldat tähendab, et sa pead oma soldati **potti panema** ja siis võidan mina! (DPK, s 221), **oversettelseteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** leksikalsk ordspill (polysemi)

(37a) «Men da **firer** jeg ditt ess ved å legge min **firer** oppå ditt ess sånn!» (DPG, kap 24), **ordspillets type:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal homonymi)

(37b) „Aga siis panen ma oma nelja sinu ässa peale, see on nelja... ee, näljasurmakaart ja näljutab ta surnuks, vaat nii!“ (DPK, s 221), **oversettelseteknikk:** ordspill → ordspill, **type av ordspill:** fonologisk/grafologisk ordspill (horisontal paronymi)

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, **Liisi Rohtsalu**,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „**Oversettelse av ordspill fra norsk til estisk ved eksempel av Jo Nesbøs Doktor Proktor-serie**“, mille juhendaja on Maiu Elken,
 - 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, **17.08.2016**