

Boost Your Brain

Om lexikal kreativitet i faktaböcker för barn i ett svensk-engelskt perspektiv

Av MARI MOSSBERG

Abstract

Mossberg, Mari, mari.mossberg@nordlund.lu.se. Senior Lecturer, Centre for Languages and Literature, Lund University: “*Boost Your Brain*. On lexical creativity in children’s nonfiction books from a Swedish-English perspective”. *Språk och stil* NF 33, 2023, pp. 164–195.

This study investigates the expression of lexical creativity in Swedish and English nonfiction books for children aged 3–12. The first part examines the pattern of lexical creativity in 14 nonfiction books, originally written in Swedish. In these books, simile, metaphor, anthropomorphism, neologism and wordplay are the most common categories of lexical creativity, whereas alliteration, allusion and other creative expressions are much less frequent. These findings are compared with the expressions of lexical creativity in two English nonfiction children’s books of similar contents. Analysis reveals that one of the books, Moira Butterfield’s *How Animals Build*, has a pattern of lexical creativity much like that of the Swedish books. In the Swedish translation of this book, most of the lexical creativity is preserved. The other English book, *General Knowledge Genius!* by Chrisp et al., exhibits a non-target-like pattern of lexical creativity, resulting in a considerable loss of lexical creativity, in particular alliteration, in the Swedish translation. The article ends by discussing the main factors related to the neutralisation of lexical creativity in these books, namely divergent genre norms in the source and target cultures, target group adaptation as well as the translator’s effort to maintain the stylistic level and coherence.

Keywords: translation, norms, children’s nonfiction, lexical creativity, wordplay, alliteration, metaphor, allusion, neologism, anthropomorphism.

Ett vanligt stildrag i barnböcker är olika typer av lexikal kreativitet. Med det menas i den här undersökningen ordlekar, allusioner, bildspråk, ljudlekar, neologismer och andra typer av kreativa uttryck som drar till sig läsarens uppmärksamhet genom att framhäva språkets kreativa och associativa sida. Ibland är den lexikala kreativiteten enbart verbal, men ofta kompletteras eller förstärks den av visuella medel i form av bilder eller grafiska uttryck, som rubriker, utlyft text, teckenstorlek eller typsnitt.¹ Det är naturligtvis svårt att sätta klara gränser för vad som ska räknas som lexikal kreativitet, men det går att vaska fram ett antal kategorier som uppvisar en varierande grad av kreativitet.

¹ Om faktabokens visuella och verbala samspel, se t.ex. Goga m.fl. 2021.

För översättare utgör lexikal kreativitet en stor utmaning, inte minst när kreativiteten bygger på språkspecifika element eller kulturella referenser utan direkt motsvarighet i målspråkskulturen. Preferenserna för lexikal kreativitet kan dessutom skilja sig åt mellan olika språk (Leppihalme 1996 s. 212, Klitgård 2017 s. 234) och genrer (Delabastita 1997 s. 10, Marco 2010 s. 272). Utifrån denna bakgrund har den här studien som syfte att undersöka hur lexikal kreativitet har översatts från engelska till svenska inom en specifik genre och för en viss mottagargrupp, nämligen faktaböcker för barn i åldern 3–12 år. Förhoppningen är att undersökningen ska ge nya perspektiv på de stilistiska och genrerelaterade skillnaderna mellan svenskan och engelskan och nya insikter om översättningsmönstren inom fältet lexikal kreativitet.

För att belysa frågan på ett mer underbyggt sätt görs inledningsvis en inventering av vilka typer av lexikal kreativitet som förekommer i originalskrivna svenska faktaböcker, hur uttrycken positioneras och vilka funktioner de fyller. Resultatet av denna delstudie jämförs sedan med förekomsten av lexikal kreativitet i två engelska faktaböcker med liknande ämnesinnehåll. Därefter analyseras de svenska översättningarna av de båda engelska böckerna i ljuset av den första delstudien för att undersöka vilken typ av lexikal kreativitet de båda språken föredrar i det material som granskas och vilka faktorer som kan tänkas ha påverkat de svenska översättningarna. Eftersom materialet är begränsat ska det framhållas att undersökningen är av explorativ karaktär och tänkt som en plattform för vidare forskning.

I likhet med studier av bland andra Delabastita (1994 s. 229, 241) och Weissbrod (1996 s. 221, 231) är utgångspunkten i den här undersökningen att all användning av lexikal kreativitet är styrd av normer. Dessa normer bestämmer vilka stilistiska medel en författare har till sitt förfogande och inom vilka gränser en översättare kan verka vid överföringen av en text från ett språk till ett annat. I en situation där det är texten, och inte enskilda meningar eller isolerade lexikaliska enheter, som är översättningsenheten är översättarens valmöjligheter begränsade, och det är detta trånga manöverutrymme som blottlägger språkens normsystem och som är undersökningens fokus.

1 Lexikal kreativitet – vad fyller det för funktion i faktaböcker?

För att kunna välja en lämplig översättningslösning måste översättaren först och främst vara medveten om den språkliga kreativitetens funktion i den aktuella kontexten. I sin bok *Translating Expressive Language in Children's Literature* (2012) visar Epstein att lexikal kreativitet – eller med författarens term *expressive language*² – kan fylla en mängd olika funktioner i skönlitterära barnböcker, mycket snarlika dem man möter i vuxenlitteraturen (jfr Delabastita 1996 s. 129–130, Schröter 2010 s. 140–141). Det kan till exempel röra sig om att roa den unga läsaren, ge ett estetiskt intryck, karakterisera en person eller en situation, parodiera, skapa en stämning, förklara något komplicerat på ett enkelt sätt, framhäva språkets möjligheter och begränsningar, inspirera till eftertanke eller försiktigt antyda något (Epstein 2012 s. 20–21 *et passim*). Även om Epsteins analys är inriktad på skönlitterära barnböcker finns det skäl att tro att den lexikaliska kreativiteten kan fylla samma funktioner i faktaböcker, speciellt i narrativa textpartier. Men eftersom de faktatexter som granskas här framför allt är informativa, beskrivande och utredande fyller den lexikaliska kreativiteten även andra funktioner i dessa texter.

I boken *Metaforernas mönster* (1997) utreder Mall Stålhammar bruket av metaforer i facktexter för vuxna. Hon trycker särskilt på att både den allmänspråkliga (t.ex. *flodarm*, *lampfot*, *huvudstad*) och den vetenskapliga metaforen (t.ex. hjärtats *förmak*, *kammare*, *klaffar*) skiljer sig på flera punkter från den litterära metaforen. Medan de båda förstnämnda typerna framför allt är informationsrelaterade och ämnade att snäva in associationerna till en viss aspekt av ett fenomen och till det för språkbrukarna gemensamt kända, är den senare snarare känslomässig och tänkt att öppna upp för associationer, som inte sällan är personliga och individuella (Stålhammar 1997 s. 8–10). Vad gäller specifikt den vetenskapliga metaforen menar Stålhammar (s. 9, 55–56) att dess främsta funktion är att underlätta det tankemässiga språnget från det välbekanta och konkreta till det nya och abstrakta (t.ex. astronomens *svarta hål*). Genom att det metaforiska uttrycket är kort och koncentrerat kan det dessutom förpacka mycket kunskap i en enda lexikalisk enhet (t.ex. *växthuseffekten*) och ibland till och med betraktas som en komprimerad hypotes, vilken i sin tur kan knoppa av sig i nya termer inom området (s. 56, 62). När den vetenskapliga metafo-

² Epstein definierar *expressive language* som »similar to but broader than 'figurative language' [...]. They work on both the literal and figurative planes, thereby doing double duty» (2012:17–18).

ren hänför sig till mer övergripande fenomen och framhäver relationen mellan delar (t.ex. när atomens uppbyggnad liknas vid ett planetsystem) kan den även ha en modellskapande eller organiserande funktion. Vetenskapshistoriskt har sådana metaforer visat sig vara särskilt värdefulla eftersom de stödjer tänkandet och underlättar utvecklingen av nya modeller och teorier (s. 57, 62; se även St. André 2011). Trots dess huvudsakligen informationsrelaterade funktion ska den vetenskapliga metaforen dock inte uppfattas som tom på känslomässiga associationer. Tvärtom, menar Stålhammar, kan den precis som alla andra språkliga uttryck väcka starka känslor och till och med motreaktioner, inte minst när den precis har lanserats (s. 9, 61, 65). Även om Stålhammar inte nämner det, bör det kanske tilläggas att dessa känslor förmodligen är av en mer kognitiv och medveten art än de djupa och personliga känslor som den litterära metaforen framkallar. Stålhammars resonemang rör visserligen bara metaforbruket i vuxentexter, men vetenskapliga metaforer förekommer även i faktaböcker riktade till barn, så metaforens brobyggande, kunskapsförpackande, organiserande och känslomässiga funktion återfinns med största sannolikhet också i dessa texter, och översättningslösningen måste anpassas därefter.

Ett annat sätt att närma sig den lexikala kreativitetens funktion i faktaböcker för barn är att utgå från det teoretiska ramverk som Joe Sutliff Sanders presenterar i boken *A Literature of Questions – Nonfiction for the Critical Child* (2018). I sin analys inriktar sig Sanders på ställen i faktaboken som han anser har potential att inbjuda till en kritisk och aktiv dialog med läsaren, det som Sanders kallar *critical engagement*, eller som tvärtom får boken att sluta sig och förhindra dialog (s. 3, 7). Några av Sanders (kap. 2–4, 7) exempel på hur en faktabok kan uppmuntra barn till *critical engagement* är: utnyttjande av garderingar (t.ex. modala hjälpverb som *kan, lär*; modaladverb som *antagligen, kanske*), en synlig berättare (t.ex. *jag*-form), angivande av mer än ett perspektiv, införande av kommenterande peritexter (t.ex. utlyft text, fotnoter, rubriker), en icke tillrättalagd skildring av bokens karaktärer (t.ex. karaktärer som har fel ibland) och uppmuntran till känslomässigt engagemang (t.ex. förmänskligande). Alla dessa element kan, menar Sanders, få textens polerade yta att krackelera och öppna upp för frågor, egna efterforskningar, eftertanke, engagemang och kanske i förlängningen aktiv handling (s. 11–13, 230–231). Sanders tar inte själv upp bruket av lexikal kreativitet som ett medel för *critical engagement*, men i den här studien kommer jag att argumentera för att så är fallet. Det är typiskt för språklig kreativitet att det bryter textflödet, drar till sig läsarens uppmärksamhet, kommenterar sakinnehållet och distanserar läsaren från texten. Exempelvis kan nyskapande bildspråk anlägga ett nytt och

tänkvärt perspektiv på en företeelse, en ordlek eller allusion peka på oväntade analogier och ett förmänskligande uppmuntra till empati och identifikation med djur. Ljudlekar, ordlekar och bildspråk av alla slag inbjuder dessutom till ett ifrågasättande av själva mediet som bär fram kunskapen, språket. På så sätt kan barnet upptäcka att inte ens de språkliga formuleringarna är fastlagda en gång för alla, utan att de kan undersökas, ifrågasättas och förändras (se även Epstein 2012 s. 169). Därigenom överlämnas en del av makten över texten, och barnet blir mer uppmärksam på språkets betydelse för den egna förståelsen och upptäckten av omvärlden.

2 Lexikal kreativitet i ett översättningsperspektiv

Beträffande själva översättningsprocessen driver Epstein (2012) tesen att »[c]hildren should not be disempowered through literature» (s. 17). Med det avser författaren att översättare måste vara medvetna om vilken makt de besitter när de översätter och vilka ideologier de själva är påverkade av, så att de i så stor utsträckning som möjligt översätter utan att förvanska texten eller manipulera sina läsare (s. 9–17, 241–243 *et passim*). Det är ur detta perspektiv man ska tolka Epsteins råd om hur neologismer, betydelsebärande namn, idiom, allusioner, ordlekar och dialekter ska översättas i skönlitterära barnböcker. Förutom vikten av att lägga svårighetsgraden på barnets nivå betonar Epstein att översättaren måste gå systematiskt tillväga och i varje enskilt fall analysera den lexikala kreativitetens funktion i källtexten, dekonstruera uttryckets språkliga struktur, välja en lämplig översättningsstrategi och så långt möjligt återskapa uttrycket på målspråket på ett sådant sätt att en likartad effekt uppnås (s. 24–26 *et passim*). I vad mån den lexikala kreativiteten kan överföras med bevarad effekt måste den enskilda översättaren avgöra från fall till fall. I detta sammanhang påpekar Epstein att toleransen för olika typer av lexikal kreativitet kan skilja sig åt mellan olika språk och kulturer och att det kan vara en anledning till nedtoning eller strykning av lexikal kreativitet (s. 37, 174). Epsteins analys är uteslutande inriktad på skönlitterära texter, det vill säga texter som präglas av stor stilistisk frihet (jfr s. 100) och som i regel översätts under inverkan av adekvansinriktade normer med förhållandevis stark respekt för källspråksförfattarens särart (Lindqvist 2005 s. 36). Hur lexikal kreativitet behandlas i faktaböcker för barn, som skulle kunna betecknas som en lättläst populärvetenskaplig genre med barn som huvudsaklig målgrupp (jfr Masi

2021 s. 60), är mindre beforskat, både med avseende på författarnormer och översättarnormer.

3 Metod och material

För den första delen av undersökningen, inventering av vilka typer av lexikal kreativitet som förekommer i originalskrivna svenska faktaböcker, har totalt 200 exempel excerperats från böcker som av biblioteken kategoriserats som faktaböcker för barn och ungdom och som är inriktade på biologi, astronomi eller encyklopedisk kunskap. Merparten av böckerna vänder sig till barn i läsåldern 6–9 år, men ett par böcker är ämnade för lite yngre (3–6 år) eller lite äldre barn (9–12 år). Vid marknadsföring av faktaböcker är det dock vanligt att förlagen framställer böckerna som åldersöverskridande, och i vissa fall till och med som lämpade för vuxna. De angivna ålderskategorierna ska därför uppfattas som ungefärliga. Alla de svenska böckerna är publicerade första gången mellan 2004 och 2021 och har en icke-linjär och tematisk disposition. De är valda så att de i så hög grad som möjligt ska överensstämma med dispositionen och ämnesinnehållet i de kontrasterade engelska faktaböckerna i den andra delstudien. Målet har varit att hitta böcker skrivna av olika personer för att de enskilda författarnas stil inte ska få för stort genomslag i materialet, något som gick att uppnå med ett undantag. Alla exempel har insamlats från den första sidan och framåt, som mest 20 exempel per bok. Vad som ska klassificeras som lexikal kreativitet var inte fastställt på förhand utan avgjordes av materialet, en princip som gäller det svenska såväl som det engelska materialet. För att hitta 200 svenska exempel krävdes i detta fall 14 böcker, vilka alla kännetecknas av en mycket varierande grafisk utformning och bild- och textmängd (se litteraturförteckningen där böckernas sidantal anges). I vissa fall är exemplen hämtade från större delen av boken och i andra fall från ett fåtal sidor i bokens inledning. Ett första resultat av inventeringen är därför att förekomsten av lexikal kreativitet är mycket ojämnt fördelad i svenska faktaböcker: i flera undersökta böcker förekommer det inte alls (dessa böcker ingår inte i undersökningen), i synnerhet inte i böcker för äldre barn eller sådana som behandlar allvarstygda ämnen, och i en handfull böcker är lexikal kreativitet ett dominerande inslag. Efter inventeringen kategoriserades exemplen och analyserades kvantitativt såväl som kvalitativt.

Egentligen borde en motsvarande inventering göras av lexikal kreativitet i originalskrivna engelska faktaböcker, men det skulle bli svårt att hitta ett

representativt urval av faktaböcker. Det engelska språkområdet är inte överblickbart på samma sätt som det svenska, och bokutgivningen ser olika ut i olika engelsktalande länder. I stället närstuderas här två engelska faktaböcker och deras översättningar till svenska. Den första boken, *How Animals Build* (2017, 24 sidor), i anonym översättning *Var bor djuren?* (2018), handlar om djur och deras bobyggande. Författaren till boken, Moira Butterfield, är en mycket rutinerad brittisk faktaboksförfattare med närmare 50 boktitlar på svenska eller engelska i Libriskatalogen. Den andra boken, *General Knowledge Genius! A Quiz Encyclopedia to Boost Your Brain* (2019, 192 sidor), är en samproduktion av Peter Chrisp med flera. I svensk översättning har den fått titeln *Stora faktaboken om allt! Boosta din allmänbildning och testa dig själv* (2020, e-bok). Även författarna till *General Knowledge Genius* har stor erfarenhet av faktaboksgenren och flera egna titlar i Libris. Bokens svenske översättare, Rikard Svartvik, har varit verksam som översättare åtminstone sedan mitten av 1990-talet och specialiserat sig på facköversättning, så likaså översättaren har mycket god genrekännedom. I de båda engelska böckerna hittades 103 respektive 119 exempel på lexikal kreativitet.

Eftersom exemplen inte är så många och varje författare och översättare är unik kan man inte dra alltför långtgående slutsatser av undersökningen. Den ska snarare uppfattas som en pilotstudie, som ger en fingervisning om vilken typ av lexikal kreativitet som är vanlig i svenska faktaböcker för den aktuella åldersgruppen, tidsperioden och ämnesinriktningen samt vilka kategorier av lexikal kreativitet som ofta påträffas i engelska faktaböcker och deras svenska översättningar. En annan svaghet i undersökningen är att det är svårt att matcha texter från olika språkområden. Varje faktabok har sin unika berättarröst, och denna har givetvis inte någon direkt motsvarighet någon annanstans. Det kan därför diskuteras i vad mån de svenska och de engelska texterna kan ses som alltigenom jämförbara. Men tanken är att kombinationen av två metoder, en komparativ jämförelse av originaltexter på olika språk och en traditionell översättningsanalys, ska stärka undersökningens tillförlitlighet.

4 Lexikal kreativitet i svenska faktaböcker

En första svårighet vid inventeringen av lexikal kreativitet är att avgöra vad som ska tas med och vad som ska avfärdas som neutralt eller oavsiktligt associativt språkbruk. Frågan har diskuterats av bland andra Delabastita (1994

s. 227–228, 1997 s. 4–9), som i samband med ordlekar i vuxenlitteratur påpekar att dessa kan gömma sig i princip överallt, om man bara letar tillräckligt noga och tar hänsyn till en vidare kontext, synkron såväl som diakron (se även Leppihalme 1996 s. 204–208).

I svenska faktaböcker för barn är avgränsningsproblemen lättare att hantera. Den lexikala kreativiteten är generellt tydligt positionerad och framhävd av den visuella eller verbala kontexten. Den är dessutom inte mer avancerad än att en uppmärksam vuxenläsare i de flesta fall upptäcker den. Samtidigt ska det betonas att insamlingen av exemplen grundar sig i en vuxen persons språkliga intuition och genrekunskap och att barnanpassade exempel kan ha förbisetts. Exempelvis lägger förmodligen inte vuxna märke till fantasifulla ljudkombinationer i samma utsträckning som barn (om barns lek med ljud, se Lathey 2016 s. 93, 101), och det kan finnas icke uppmärksammade uttryck som kan låta komiska eller framkalla oväntade associationer hos ett barn som aldrig hört dem förut (om barns förståelse av lexikal kreativitet, se Stålhammar 1997 s. 37–38, Epstein 2012 s. 22–23, 33 *et passim*, Lathey 2016 s. 98).

Den vägledande principen vid inventeringen var att hitta det för genren lekfulla eller nyskapande språket. Det innebär att neutrala och konventionella uttryck av följande typ inte tagits med: onomatopoetiska ord (t.ex. *brum*), konventionellt förmänskligande av ting eller djur (t.ex. *stjärnor föds och dör*), döda metaforer (t.ex. *kometens svans*), neutralt omnämnande av ordspråk eller idiom (t.ex. *Man ska inte lägga alla ägg i samma korg*) samt neutrala eller konventionella liknelser (t.ex. *en del av insektens mun liknar en sax; rund som en boll*). Ibland har faktaboksförfattarna samlat ett antal ordvitsar eller språkliga klurigheter av samma slag under särskilda rubriker (t.ex. *Roliga historier, Gåtor*). Från vart och ett av dessa avsnitt har endast två exempel excerperats per sida. Vid svårare beslut om huruvida ett lexikalt uttryck ska anses som kreativt eller ej fick graden av barnanpassning fälla avgörandet: om ett lexikalt uttryck knappast skulle förekomma i en faktabok för vuxna eller om det framstår som nyskapande för någon som inte är väl insatt i ämnet excerperades det. Detta innebär att formuleringar som att gråsparvar förr i tiden kunde kallas »luftens råttor» (Casta 2016 s. 8) har betraktats som levande och kreativt bildspråk vid inventeringen, eftersom uttrycket knappast kan anses välkänt för ett barn. Inte heller är det särskilt sannolikt att uttrycket skulle leta sig in i en saklig och neutral faktatext för vuxna.

Efter inventeringen har exemplen delats in i åtta kategorier baserat på följande kriterier (samtliga kursiverade exempel nedan är hämtade ur det undersökta materialet):

1. **Liknelse.** För att räknas hit ska liknelsen innehålla ett verbalt jämförande uttryck (t.ex. *som (om), likt, typ, se ut som, kallas (för)*) och vara okonventionell, lekfull och nyskapande. Exempel: *som om en massa bebisar lyser upp sin mammas mage med ficklampor; [gråsparvarna kallades] »fåglarnas riksdagsmän».*
2. **Metafor.** Här ingår nyskapade eller nyskapande metaforer som inte föregås av ett verbalt jämförande uttryck. Exempel: *[Nyckelpigans larver] föds rakt ut på middagsbordet och kan äta sig mätta direkt.*
3. **Förmänskligande.** Denna kategori innefattar uttryck som innebär att ting eller djur förmänskligas på ett fantasifullt och kreativt sätt. Exempel: *[Gråsparven] sitter gärna på sitt stamcafé.*
4. **Ordlek.** Uttrycken bygger på en dubbeltydighet som aktualiserar språkets associativa sida. Associationen kan grunda sig i lek med polysemi (*Hårdkokta fakta* som titel på en bok om ägg), homonymi (*utnyttja SJs rabatter* om Bellman som kissar i rabatten), hyponymi (*Vilken orm gillar att rota i saker? Snoken*), onomatopoetiskt uttryck (en mygga som säger *pazza er*), pseudolexem (*Vilket vin kan man inte dricka? Ping-vin*) eller idiom (*hitta ett ruttet lingon* i kombination med en pratbubbla där en svältande människa säger sig ha hittat det sista ruttna lingonet).
5. **Neologism.** De allra flesta neologismerna utgörs av nyskapade sammansättningar (*vinnarsvett, surikatkunskaper*), där en ny referent identifieras och benämns. I några fall rör det sig om kända sammansättningar i ny betydelse (t.ex. *Hjärnkraft* om människans kognitiva utveckling). Sammansättningar med konventionell betydelse och många tusen förekomster på internet räknas inte, t.ex. *mångrus*. I mer sällsynta fall är neologismen en avledning (*avsnuskifiera*), en flerspråkig ordkombination (*homo DUMMIUS*) eller ett nyskapande slanguttryck (t.ex. *kackisar* för 'kackerlackor').
6. **Allusion.** Hänvisningarna görs exempelvis till välkända sånger, ramsor eller ordspråk, ofta med lexikal modifiering. Exempel: bild på det samiska stjärntecknet älgen och rubriken *Ser du älgen i det blå* med allusion till känd Disneysång.
7. **Ljudlek.** Denna kategori innebär lek med enbart ljud utan att uttryckets betydelse blandas in. Exempel: *Tänder i mängder* (assonans), *Snett bett* (rim), *Flinka fngrar* (alliteration och assonans).
8. **Övrigt kreativt uttryck.** Kategorin omfattar existerande ord och uttryck, som inte tillhör någon av de övriga kategorierna men som ändå

är lekfulla och kreativa i sitt sammanhang. Exempel: *glad ända nere i tårna; När kontinentalplattorna krockar **bucklas** jordskorpan*).

Vid kategoriseringen av enskilda uttryck har följande hierarki tillämpats:

allusion > liknelse / metafor / förmänskligande / ordlek / neologism / övrigt kreativt uttryck > ljudlek

Den tredelade hierarkin innebär alltså att om ett uttryck innehåller en hänvisning till något tidigare känt kategoriseras det som allusion, oavsett om det exempelvis därutöver innehåller en ordlek och en ljudlek, och att en ljudlek enbart aktualiserar en lek med ljud utan inslag av andra (överordnade) kategorier. Med andra ord kan de mellanliggande sex kategorierna innehålla en ljudlek (även om det är ovanligt på svenska) men aldrig samtidigt vara allusioner.

Tabell 1 sammanfattar hur de åtta kategorierna fördelar sig i det svenska materialet. Där framgår att liknelser är den största kategorin i de svenska faktaböckerna. Även neologismer är vanliga, följt av förmänskligande, ordlekar och metaforer, medan övriga kategorier (allusion, övrigt kreativt uttryck, ljudlek) påträffas mer sparsamt.

Tabell 1. Lexikal kreativitet i originalskrivna svenska faktaböcker för barn.

	Kategorier	antal exempel	% ³
1	liknelse	50	25
2	neologism	37	19
3	förmänskligande	28	14
4	ordlek	27	14
5	metafor	25	13
6	allusion	13	7
7	övrigt kreativt uttryck	11	6
8	ljudlek	9	5
	Totalt	200	100

Eftersom brödtexten är relativt kort i merparten av böckerna, och i vissa fall inte förekommer alls, är cirka hälften av exemplen insamlade från olika typer

³ Procentsatserna har avrundats i samtliga tabeller, vilket förklarar varför summan inte alltid blir 100 %.

av specialtext, som rubriker, faktarutor, bildtexter, utlyft text och pratbubblor eller särskilda avsnitt under rubriker som *Gåtor*, *Roliga historier* eller *Klurigheter*. Allmänt gäller att ju längre in i brödtexten man kommer, desto färre exempel på lexikal kreativitet finner man, vilket visar att den lexikala kreativiteten mestadels samspelar med den visuella koden och är ämnad att fånga läsarens intresse.

En första viktig funktion hos den största kategorin, liknelsen (25 % av exemplen), är att väcka läsarens engagemang och intresse för ämnesinnehållet. Det märks inte minst när ett förmodat nytt fenomen liknas vid något som brukar uppfattas som tilltalande (t.ex. *en dumlekola*, *pokemonboll* eller *karusell*) eller spännande (t.ex. *en zombie*, *en trollstav* eller *ett lasersvärd*). Här kan man ana att syftet är att överföra den positiva associationen eller känslan av spänning och nyfikenhet från den kända företeelsen till den nya och obekanta.

I andra fall har liknelserna snarare till funktion att minska steget från det kända till det okända eller underlätta förståelsen av komplicerade samband, på samma sätt som den vetenskapliga metaforen i vuxenlitteraturen (Stålhammar 1997 s. 55). Denna brobyggande funktion syns i flera exempel där författaren introducerar en ny företeelse:⁴

- (1) Genom att plocka med trådarna **som på en gitarrsträng** och »lyssna» på ekot, kan spindeln också ta reda på om nätet är trasigt och behöver repareras. (Karlsson Ottosson 2021 s. 40)

Denna typ av liknelser kompletteras i allmänhet av bilder (i detta fall en gitarrspelande spindel och bilder av hur trådarna spinns), vilket ytterligare förstärker liknelsens förklarande och minnesskapande funktion. Särskilt frekventa är liknelser i astronomiböcker, där de kan expanderas i flera led (räknas då som en förekomst) och ligga till grund för längre resonemang om komplicerade fenomen. I dessa fall kan man säga att liknelsen får samma organiserande funktion som liknelser kan ha i läroböcker och i facktexter för vuxna (Stålhammar 1997 s. 57). I båda exemplen nedan kompletteras dessutom liknelsen med bilder av legobitar respektive ryska dockor med en åtföljande bildtext:

- (2) Atomerna är **som små legobitar** som kan sättas ihop till allt möjligt, dig till exempel. Eller en sko. Eller en stjärna. Eller en fladdermus. (Lindström 2009 s. 11)

⁴ All fetstil i exemplen är artikelförfattarens.

- (3) Du kan tänka dig en superhop **som en rysk docka som innehåller många mindre dockor**. Det är galaxhoparna. Om du öppnar en sådan, hittar du flera ännu mindre dockor. Det är galaxerna. Öppnar du en sådan, hittar du en massa pyttesmå dockor. Det är stjärnorna. (Östborn 2004 s. 13)

Generellt kan man säga att liknelserna genom sin konkretion och koppling till barnets värld också bidrar till att aktivera barnets lust att utforska sin omvärld och ställa egna kritiska frågor till texten. De erbjuder därigenom rika tillfällen till det som Sanders (2018 s. 12) benämner *critical engagement* och aktiv dialog med texten. Det ska nämnas att de svenska liknelserna endast i undantagsfall används av stilistiska skäl. Även om de i många fall bidrar till att göra texten estetiskt tilltalande är deras huvudsakliga funktion att skapa intresse, tillföra nya perspektiv på ämnet, göra en företeelse mer begriplig eller skapa en sammanhängande förklaringsmodell för hur ett fenomen uppstår eller fungerar.

Metaforen (13 % av exemplen) är en närliggande kategori med likartade funktioner. Den skiljer sig egentligen marginellt från liknelsen, eftersom den i regel också signaleras tydligt för läsaren, om än med andra medel. I vissa fall sker det enbart verbalt, som i följande fall där en förberedande kontext, *moln av gas och stoft* och *rymddammet* (som här bedöms som dött bildspråk), och ett direkt tilltal, *om du förstår*, markerar att det fetstilta ordet ska tolkas bildligt:

- (4) Så förr eller senare drar gravitationen ihop partiklarna till ett väldigt glest moln av gas och stoft. Det spridda rymddammet blir en **dammtuss**, om du förstår. (Wänblad 2021 s. 14)

I andra exempel expliciteras metaforen visuellt genom en förklarande bild, eventuellt som här i kombination med typografiska tecken:

- (5) Pilfinken har ett tydligt »kyssmärke» på kinden. (Casta 2016 s. 8)
 (6) Påfågelöga – sommarens vackraste ögon (Höglund 2021 s. 27)

De enstaka metaforer som inte signaleras på det här sättet är i allmänhet lätta att upptäcka och tolka ändå:

- (7) Sapiens historia är inte alltid **en vacker saga**. (Engholm 2020 s. 40).

Metaforer tillgrips slutligen också för att förklara nya ord och begrepp, som i nedanstående citat där ordet *revolution* tydliggörs genom den konkreta meta-

foren *skutt*. Om texten varit riktad till vuxna hade förmodligen en mer etablerad och vuxenanpassad metafor valts, som *hopp* eller *kliv* (*framåt*):

- (8) Ibland händer det att utvecklingen tar ett **skutt** och det blir stora förändringar på kort tid. Då kallas det revolution och såna **skutt** beror nästan alltid på att folk fått nya tankar, nya idéer och börjat tro på nya berättelser. (Engholm 2020 s. 13)

Genom att metaforen tenderar att vara så kompakt kan den, kanske mer än liknelsen, få en minnesskapande funktion när den i en kort slagkraftig ordvändning sammanfattar en mängd information om ett djur eller en företeelse. Detta borde avsevärt underlätta inläring och hågkomst vid rubriker som *Kvasarer – dödens väntrum* och *Byggande liv* (om koraller) (Wänblad 2021 s. 18 resp. s. 71).

Förmänskligande (14 % av exemplen) kan egentligen betecknas som en typ av metafor, men i denna studie är dessa exempel så markanta att de urskilts som en egen kategori. I allmänhet står den animerade företeelsen (ett djur eller föremål) i subjektställning, där den väcks till liv av ett kvalificerande substantiv, verb eller adjektiv. Kategorin påträffas främst i böcker för lite yngre barn, där förmänskligande kan ge en humoristisk eller lekfull effekt. Men framför allt öppnar förmänskligande upp för identifikation och känslomässigt engagemang, vilket i sin tur kan leda till *critical engagement* i Sanders mening (2018 s. 222):

- (9) Det är som att den vill hålla sig i bakgrunden, som om den vill se men inte synas. [...] kan man tänka sig att den är **fåglarnas polis. En skatpolis som patrullerar gator och köpcentra, och ständigt skuggar oss.** (Casta 2016 s. 9)

Det känslomässiga engagemanget kan tillika ha en minnesskapande effekt: om ett djur framställs på ett oväntat och associationsrikt sätt kan det vara lättare att minnas fakta om det. Ett sådant exempel är följande citat hämtat från ett avsnitt om stickmyggor:

- (10) Mygghanarna behöver du inte vara arg på för de är **»vegetarianer»** och äter nektar och växtsaft för att få energi att flyga. (Höglund 2021 s. 17)

Förmänskligande är ett särskilt vanligt grepp inom astronomin, där himlakropparnas utveckling gärna liknas vid människans levnadslopp. I en sådan kontext kan ett förmänskligande begripliggöra komplicerade förhållanden på ett tilltalande eller humoristiskt sätt, som i följande sekvens från en bildserie:

(11) **Mamma** var ett gasmoln för nästan 5 miljarder år sedan. **Pappa** var en exploderande stjärna i närheten som tryckte ihop gasmolnet. Solen föddes för 4,6 miljarder år sedan. Den började **äta** väte och lysa. (Lindström 2009 s. 26)

I de böcker som främst riktar sig till lite äldre barn i åldern 9–12 år är förmänskligande av förklarliga skäl mer sällsynt. Alla exempel i dessa böcker återfinns i avsnitt där tankenötter samlats. I följande fall har förmänskligande kombinerats med allitteration för att göra utmaningen mer lustfylld:

(12) Bromsarna Berit och Bianca var på badsemester. (Höglund 2021 s. 15)

Den näst största kategorin i materialet är neologismer (19 % av exemplen). Majoriteten av dessa exempel utgörs av substantiviska sammansättningar, som i de flesta fall är genomskinliga och lättolkade i sitt sammanhang (t.ex. *pensionärstjärna*, *småkraftsplaneter*, *lusbebisar*, *kultursmälta*, *rymdsnyftare*). Men en del förekommer måste kompletteras med en verbal eller visuell förklaring för att man ska förstå, som *studsägg* (specialtillagat ägg som studsar när man släpper det), *gravitationståg* (tåg som går rakt igenom planeten jorden), *grävhoppa* (ta sig rakt genom jorden genom att gräva en bit i taget och hoppa ner) och *geckotricket* (utnyttja geckoödlans unika egenskaper i nya uppfinningar). I synnerhet den sistnämnda typen används för att enkelt förklara nya företeelser eller i efterhand sammanfatta ett längre avsnitt på ett kompakt och lättbegripligt sätt. I sällsynta fall ingår en ljudlek i neologismen (t.ex. *ett plipp-ploppande läte*), men i normalfallet är sammansättningen bara en lekfull och kreativ ordbildning som identifierar och namnger en ny referent. En mindre del av neologismerna är avledning, som *tjugolingar* och *fnisar*, och ibland har neologismen inslag av ordlek, som när en tecknad gitarrspelar i en pratbubbla säger *Det här är sången om hur Herr Peng Harbetalatson köpte sitt hus!* (Engholm 2020 s. 87). Helt nymyntade ord återfinns bara under specialrubriker, som *Gåtor* eller *Roliga historier*, till exempel: *Vad kallas en hund som kan trolla? En labrakadabrador* (Lundeberg 2021 s. 17, 47), ofta som här med ett förklarande facit. Genom neologismens subversiva kraft i exempel som dessa får barn en föräning om att språk är föränderligt och något som språkbrukaren själv kan ta makten över.

En annan potentiellt subversiv kategori i materialet är ordlekarna (14 % av exemplen). Dessa är i regel väl positionerade i pratbubblor, bildtexter eller rubriker och förutsätter sällan någon djupare kulturell kunskap eller allmänbildning. En återkommande typ av ordlek är polysema adjektiv, där en konkret

ursprunglig betydelse (kvalitativt adjektiv som attribut) och en grammatikaliserad förstärkningsbetydelse (gradadverbial) aktiveras samtidigt:

- (13) Om jag skojar? Nä, detta är på **blodigt** allvar! [yttrat av en stickmygga avbildad på hud] (Höglund 2021 s. 17)
- (14) **Värsta** skräcködlan [rubrik till avsnitt om Tyrannosaurus rex] (Wänblad 2021 s. 67)

Precis som de bildspråkliga exemplen samspelar ordlekarna ofta med förklarande bilder, vilket underlättar tolkningen ytterligare:

- (15) Säg omelett! [pratbubbla med bild av ett ägg som fotograferar ett annat ägg] (Sjöberg 2013 s. 40)
- (16) På vilken gata bor Solen? [rubrik på ett avsnitt med en bild av stjärnhimlen och Vintergatan] (Östborn 2004 s. 10)

De mest avancerade ordlekarna är samlade under särskilda rubriker och åtföljs då mestadels av ett förklarande facit eller grafiska markeringar. Därigenom blir de inte exkluderande utan vänder sig direkt till barnet på barnets nivå:

- (17) Roliga historier
 - Har du hört talas om ormen i Emil i Lönneberga?
 - Nej, det finns väl ingen orm där?
 - Jo, snickerBOAN! (Lundeberg 2021 s. 9)

Ett par ordlekar är tvåspråkiga och aktiverar en svensk och en engelsk betydelse. Denna variant påträffas även i böcker för barn som är så unga som 6–9 år:

- (18) Roliga historier
 - Får man ta med hunden på flyget?
 - Tyvärr, det är tax-free. (Lundeberg 2021 s. 18)

I böcker för lite äldre barn, läsåldern 9–12, förekommer mer avancerade ordlekar, men också dessa är tydligt positionerade och kompletterade med bilder och verbal stöttning. Det mest avancerade exemplet är nog följande dialog, hämtad från en bild av två personer vid ett marknadsstånd. Här baserar sig ordleken på homofoni, en speciell typ av homonymi som aktiverar två olika lexikaliska enheter med samma uttal men olika stavning:

- (19) – Kan du räkna ut vad 257 685 lingon plus 358 992 blåbär blir?
– Ja, hjärna. JÄTTEHJÄRNA. Fattar du? Hohohohoho! (Engholm 2020 s. 84)

En avsevärt mindre kategori i materialet är allusionen (7 %). I det granskade materialet anspekar uttrycken på lätt igenkännbara sånger, ramsor, talesätt, ordspråk, bevingade ord och myter. Däremot tenderar de att vara komplexa till sin struktur genom språklig modifiering eller inslag av en eller flera andra typer av lexikal kreativitet, främst ordlek eller ljudlek. För att underlätta förståelsen samspelar de gärna med en illustration som tillför ytterligare dimensioner:

- (20) Sa du, »Flyg fula fluga!»? Inte snällt sagt! Här sitter jag och gör mig fin. [bild på fluga och pratbubbla med allusion till känd ramsa] (Höglund 2021 s. 11)
(21) Blinka lilla stjärna där, hur jag undrar vad du är! [bild på stjärnor och pratbubbla med allusion till känd sång] (Lindström 2009 s. 16)
(22) Borta bra men mormor bäst! [bild och pratbubbla med allusion till ordspråk yttrat av späckhuggare som håller ihop i släktgrupper hela livet] (Säfström 2019 s. 84)

I de allra flesta fall syftar allusionerna, precis som ovan, på företeelser som är välkända för svenska barn. Den mest avancerade allusionen, »Land ska med lava byggas» (Wänblad 2021 s. 70), går tillbaka på bevingade ord ur de gamla svenska landskapslagarna (»Land ska med lag byggas») och är med största sannolikhet obekant för de flesta barn. Men det ålderdomligt klingande uttrycket fungerar ändå väl i sitt sammanhang genom att det kompletteras med en bild av en hög lavastensklippa.

Den näst minsta kategorin är den som här kallas övrigt kreativt uttryck (6 %). Det är en restkategori för lekfulla uttryck som framstår som nyskapande och kreativa i sitt sammanhang utan att vara neologismer:

- (23) Det är nästan alltid någon liten **krabat** som ramlat ner i fällan. [om insekt] (Bergenholtz 2020)
(24) **Gaddar** är ett slangord för tänder. Andra är **betar, pliggar, taggar, nötter och bissingar**. [uppräknigen räknas som ett exempel] (Engholm 2018 s. 8)
(25) Tätt intill många stjärnor finns det också planeter som jorden **och annat krafs**. (Lindström 2009 s. 23)

Den sista och minsta kategorin är ljudlekarna (5 % av exemplen). Dessa gömmer sig ibland i någon av de andra kategorierna (främst i ordlekar och allusioner), men dessa förekommer har inte räknats in här. Den kategori som beteck-

nas som enbart ljudlek är liten i materialet och hänför sig till rim eller, som här, alliteration och assonans:

(26) De kan till och med **kn**apra i sig en tvål om det **kn**iper. (Casta 2016 s. 11)

Mer än hälften av ljudlekarna ingår i ordpar med fast ordföljd. Det är tveksamt om dessa ljudlekar kan karakteriseras som kreativa, men de har ändå tagits med eftersom några av dem är påhittiga och utnyttjar flera ljud effekter samtidigt:

(27) Råttorna, som är riktiga mästersimmare, kan **välja och vraka**. (Casta 2016 s. 11)

(28) Väl framme i maj kan det plötsligt **flidra och fladdra** lite överallt för fjärlar gillar fint väder. (Bergenholtz 2020 s. 2)

Sammanfattningsvis är alltså den språkliga kreativiteten i svenska faktaböcker i allmänhet tydligt framhåvd och har till huvudsaklig funktion att i kombination med bilder eller typografiska medel engagera läsaren och locka till vidare läsning. I många fall har den därutöver en förklarande, beskrivande, minneskapande, organiserande eller (indirekt) ifrågasättande funktion. Den lexikala kreativiteten utmärks också av att den ligger på en rimlig svårighetsnivå och riktar sig direkt till barnet utan dubbelt tilltal.

5 Lexikal kreativitet i engelska faktaböcker

I båda de analyserade engelska faktaböckerna spelar den lexikala kreativiteten en framträdande roll, så stor att den kan betecknas som det mest markanta stildraget i den verbala koden.

Butterfields och Hutschinsons *How Animals Build* (från 4 år) består av tolv dubbeluppslag med antingen en rikt illustrerad översiktsbild eller ett antal mindre bilder. Dubbeluppslagen, som på vartannat uppslag kan vikas ut på båda sidor, innefattar i sin tur lyftbara flikar som zoomar in på en viss aspekt av djuren. Det kan vara tvärsnittsbilder av dem i deras bon eller mer detaljerade beskrivningar av enskilda djur och deras byggtekniker och beteenden. De inzoomade bilderna i kombination med nyfikna frågor och ett direkt tilltal (t.ex. *Take a look, Visit, Welcome*) ger läsaren en känsla av att komma djuren nära, nästan som en gäst i deras värld. Den visuella modaliteten samspelar till stor del med

den lexikala kreativiteten: i huvudrubriken och den introducerande ingressen hittar man lekfulla allusioner, neologismer och alliterationer som drar till sig läsarens uppmärksamhet och lockar till vidare läsning, medan bildtexterna till närbilderna innehåller de mer förklarande och beskrivande kategorierna metaforer och liknelser, som på ett lustfyllt och engagerande sätt preciserar och fördjupar ämnesförståelsen. Härigenom ger den lexikala kreativiteten liv åt texten, så att den verbala framställningen inte bara blir en torr uppräkningslista av fakta. Genom att det inte går att urskilja någon längre sammanhängande brödtext i boken kan man säga att alla förekomster av lexikal kreativitet återfinns i någon typ av specialtext (rubrik, ingress, bildtext, utlyft text, faktaruta). Tabell 2 visar att exemplen på lexikal kreativitet i *How Animals Build* fördelar sig över kategorierna på ungefär samma sätt som i de svenska faktaböckerna (jfr tabell 1).

Tabell 2. Lexikal kreativitet i faktaboken *How Animals Build*.

	Kategorier	antal exempel	%
1	förmänskligande	22	21
2	liknelse	21	20
3	neologism	15	15
4	övrigt kreativt uttryck	12	12
5	ljudlek	9	9
6	metafor	9	9
7	ordlek	9	9
8	allusion	6	6
	Totalt	103	100

Det som framför allt skiljer *How Animals Build* från de svenska faktaböckerna är att förmänskligande är jämförelsevis vanligare. Det beror förstås till viss del på att bokens riktar sig till yngre barn, men det verkar också ha varit ett medvetet stilistiskt val från författarens sida. Här finns till exempel många uttryck av typen *ants are busy working together in building crews* och *animals turn into architects*, där *building crews* och *architects* kategoriserats som förmänskligande. Uttryck som dessa återfinns på alla nivåer i boken, från rubriker till närbilder, och ger en stark känsla av identifikation och empati med djuren i boken. Ordlekar, som får betecknas som en språkligt avancerad kategori, är något färre än i det svenska materialet, men även det kan nog förklaras av bokens målgrupp. En annan skillnad i förhållande till de svenska faktaböck-

erna är att förekomsterna av ljudlekar i form av allitteration (t.ex. rubriken *Brutal builders* om insekters bobyggande och jaktteknik) och övriga kreativa uttryck (t.ex. rubriken *Wood-chompers* om träätande skalbaggar) är fler, något som kommer att diskuteras mer längre fram. Att neologismer är mer sällsynta i *How Animals Build* är förmodligen mest en effekt av att det är svårare att bilda nya eller tillfälliga ordsammansättningar på engelska (jfr Epstein 2012 s. 32). I gengäld återfinns ett antal nyskapande tvåordskombinationer (t.ex. *Termite Town* > *Termitstaden*) samt ett par förekomster av nybildade ord med bindestreck (t.ex. *owl-style* > *som en uggle*) som hänförs till denna kategori.

Den andra engelskskrivna boken, *General Knowledge Genius*, vänder sig till lite äldre barn (9–12 år) och har en mer avancerad visuell och verbal kod. Språket kan karakteriseras som koncentrerat och ämnesmässigt precist med kvicka och kreativa formuleringar i rubrikerna. Hela boken är uppbyggd som en frågesport, där varje kapitel inleds med en introducerande bild, i vilken en visuell gåta gömmer sig. Därefter får läsaren titta på tematiskt ordnade bilder, orientera sig kortfattat om faktaområdet och para ihop bilder och bildtexter med rätt svar. Faktafrågorna är indelade i tre svårighetsgrader och formulerade på ett finurligt sätt, visuellt såväl som verbalt. Inte heller i den här boken finns det någon sammanhängande brödtext som kan fånga läsaren. I stället vilar bokens attraktionskraft på bildmaterialet, de slagfärdiga rubrikerna och frågeuppgifterna. Som framgår av tabell 3 ser den språkliga kreativiteten helt annorlunda ut i den här boken, både jämfört med det svenska materialet och *How Animals Build*.

Tabell 3. Lexikal kreativitet i faktaboken *General Knowledge Genius*.

	Kategorier	antal exempel	%
1	ljudlek	33	28
2	övrigt kreativt uttryck	31	26
3	ordlek	23	19
4	allusion	16	13
5	metafor	7	6
6	liknelse	5	4
7	neologism	2	2
8	förmänskligande	2	2
	Totalt	119	100

En närmare analys visar att avancerade ordlekar, allusioner och övriga kreativa uttryck är betydligt mer frekventa i den här boken än i det svenska materialet och i *How Animals Build*, samtidigt som liknelser och metaforer är sällsynta, och förmänskligande och neologismer nästan inte alls förekommer. Men den största skillnaden i förhållande till det svenska materialet är de talrika ljudlekarna: mer än en fjärdedel av exemplen (28 %) har excerperats enbart för att de innehåller en allitteration (ofta i kombination med assonans). I typfallet ingår de allittererande orden i korta och snärtiga rubriker, som *Top tombs* och *Guess the gods*. Skulle man räkna med alla förekomster av ljudlekar, det vill säga även de som är inbäddade i framför allt allusioner, övriga kreativa uttryck och ordlekar (t.ex. i ordleken *Why not pick up a pastime of the past*, s. 143), är det så många som 47 % av exemplen som innehåller en ljudlek i form av allitteration eller, i enstaka fall, rim. Därmed är allitteration den dominerande formen av lexikal kreativitet i boken och en starkt bidragande faktor till känslan av stilistisk koherens. Denna förkärlek för allitteration får nog tillskrivas den engelska ljudlekstraditionen, som manifesterar sig i allt från *nursery rhymes* till nonsensdiktning, som Lewis Carrolls (1871) *Jabberwocky* (jfr Epstein 2012 s. 170–172, Lathey 2016 s. 101–107). Att allitteration har en stark ställning i den engelskspråkiga världen mer generellt framgår också av facklitterära skrivråd på internet, där allitteration ofta omnämns. Exempelvis skriver författaren Max Tucker på webbplatsen Scribe Media att allitteration är ett effektivt retoriskt verkningsmedel i icke-litterära texter om man vill ge emfas åt ett budskap eller skapa snitsiga kapitelrubriker. Men han känner sig samtidigt manad att varna för ett överdrivet bruk: »Be careful not to overuse alliteration, or your book will start to sound like a nursery rhyme.»

Beträffande den lexikala kreativitetens funktioner i de båda engelska böckerna överensstämmer de inte alltigenom med vad som kan observeras i det svenska materialet. Genom att de engelska böckerna inte har så mycket sammanhängande brödtext och bildmaterialet upptar större delen av sidan, är de fördjupande funktionerna – de förklarande, beskrivande och organiserande – mindre framträdande än i de svenska faktaböckerna. Den lexikala kreativiteten har därför inte i första hand en nyttofunktion, som i det svenska materialet, utan i högre grad en estetisk och underhållande funktion, som ett medel att göra texten tilltalande och engagerande. Allra starkast är tendensen i *General Knowledge Genius*. Huruvida detta är ett generellt drag i engelska faktaböcker är omöjligt att avgöra med ett så litet underlag, men som vi kommer att se får det en avgörande inverkan på översättarens val av översättningsstrategier.

I båda de engelska böckerna har den lexikala kreativiteten därutöver som funktion att skapa textkoherens mellan rubrikerna. Det tydligaste exemplet är de överordnade rubrikerna i *General Knowledge Genius*, vilka alla innehåller ordalydelser som kategoriserats som övrigt kreativt uttryck och som på ett fnydigt sätt knyter ihop huvudavsnitten: *Science geek*, *Nature know-it-all*, *Geography genius*, *History buff* och *Culture vulture*. Att den lexikala kreativiteten skapar textkoherens på det här sättet förekommer även i en del svenska faktaböcker, mest konsekvent genomfört som förmänskligande hos Stefan Casta (t.ex. s. 8–9: *Gråsparven – har ett eget café*, *Pilfinken – kusinen från landet*, *Skatan – fåglarnas polis*, *Kråkan – fåglarnas privatdetektiv*), men generellt är den textbindande funktionen inte lika påfallande i det svenska materialet.

Det som allra tydligast utmärker funktionen hos den lexikala kreativiteten i *General Knowledge Genius* är att den matchar bokens innehållsliga fokus på tävling; samtidigt som läsaren försöker lösa bild- och faktauppgifterna ligger det en utmaning i att knäcka koden i den språkliga kreativiteten. Om man lyckas med det får man känna sig smart på samma sätt som om man lyckas med de övriga utmaningarna. I likhet med faktauppgifterna ställer den språkliga kreativiteten tämligen höga krav på läsarens språkliga och kulturella kompetens. Den gömmer sig överallt utan signalering, så den engelska läsaren får inte lika mycket hjälp med tolkningen som den svenska läsaren brukar få. Den som exempelvis inte kan sin Sherlock Holmes eller inte har hört idiomet *flap about* ('få panik', 'bli orolig') utesluts i följande allusion respektive ordlek:

(29) Simply elementary [rubrik till avsnitt om grundämnen] (Chrisp m.fl. s. 18)

(30) Flapping about! [rubrik till avsnitt om fladdermöss] (Chrisp m.fl. s. 51)

För att summera skiljer sig alltså de två engelska faktaböckerna från det svenska materialet på ett antal punkter. Först och främst verkar toleransen för rikliga förekomster av lexikal kreativitet vara betydligt större i engelska faktaböcker. I ett kontrastivt perspektiv framstår de svenska faktaboksförfattarna som förhållandevis återhållsamma med detta stilmedel. Främst skiljer sig språket åt i fråga om användningen av ljudlekar och övriga kreativa uttryck, två kategorier som verkar vara särskilt frekventa i engelskan. Detta får i sin tur till effekt att den lexikala kreativitets estetiska och underhållande funktion blir mer markant i de engelska än i de svenska faktaböckerna. Ett annat framträdande drag i det engelska materialet är att den språkliga kreativiteten i hög grad bidrar till textkoherensen och till upprätthållandet av en jämn stiltnivå.

Till detta kommer att den lexikala kreativiteten i *General Knowledge Genius* är förhållandevis avancerad och svårare att upptäcka.

6 Lexikal kreativitet i svensk översättning

Det har föreslagits många olika taxonomier över strategier för översättning av lexikal kreativitet, var och en med sitt specifika syfte (t.ex. Delabastita 1996 s. 134, Marco 2010 s. 268–270, 276, Epstein 2012 s. 25–26, Mu Hai 2020 s. 104). I den här undersökningen har det visat sig relevant att studera översättningslösningarna utifrån följande indelning (samtliga kursiverade exempel nedan är hämtade ur det undersökta materialet):

- **Källtextnära översättning med bevarad kreativ effekt:** *Apartment block with branches* > *Lägenhetshus med flera grenar* (bevarad metafor för träd där djur bosatt sig).
- **Fri översättning med bevarad kreativ effekt:** *Just please mind the gap!* > *Se upp för dörrarna!* (bevarad allusion till tunnelbaneutrop).
- **Källtextnära översättning som leder till neutralisering av den lexikala kreativiteten:** *they are made by teeny-tiny builders* > *det är pyttesmå varelser som står för byggandet* (ljudlek försvinner).
- **Fri översättning och neutralisering:** *Flower power* > *Blomsterprakt* (allusion till bl.a. politisk rörelse inklusive ljudlek försvinner).
- **Strykning:** *Patients lie in a doughnut-shaped machine* > *Patienten ligger i en maskin* (struken liknelse).
- **Tillägg av lexikal kreativitet på svenska:** *This is called 'binkyng'* > *Ibland kan de få riktigt »tokfnatt» av lycka!*⁵

Tabell 4 ger en översikt över strategierna som använts vid översättningen av de båda engelska böckerna *How Animals Build* och *General Knowledge Genius*.

⁵ *Binky* är ett engelskt verb som används för att beskriva kaninens sätt att hoppa och samtidigt vrida huvud eller bakben.

Tabell 4. Strategier vid översättning av lexikal kreativitet från engelska till svenska.

Översättningsstrategier	How Animals Build		General Knowledge Genius	
	antal	%	antal	%
Källtextnära översättning med kreativ effekt	65	63	22	18
Fri översättning med kreativ effekt	13	13	10	8
<i>Översättning med kreativ effekt</i>	78	76	32	27
Källtextnära översättning med neutralisering	7	7	23	19
Fri översättning med neutralisering	16	15	59	50
Strykning	2	2	5	4
<i>Översättning med neutralisering</i>	25	24	87	73
<i>Totalt</i>	<i>103</i>	<i>100</i>	<i>119</i>	<i>100</i>
Tillägg av lexikal kreativitet	2		–	

Enligt tabell 4 har diametralt olika översättningsstrategier tillämpats: Vid översättningen av *How Animals Build*, där bruket av lexikal kreativitet ligger i linje med de svenska stilistiska normerna för faktaboksgenren, har översättaren i de flesta fall valt en källtextnära översättningsstrategi med bibehållen lexikal kreativitet (63 % av fallen). Också när översättningen är lite friare bevaras den lexikaliska kreativiteten till viss del (13 %). I *General Knowledge Genius*, som har ett mönster för lexikal kreativitet som skiljer sig radikalt från de svenska genrenormerna, har motsatta översättningsstrategier använts. Här har översättaren valt en fri översättning som inneburit en neutralisering i 50 % av fallen, och endast 18 % av översättningarna kan kategoriseras som en källtextnära översättning med bevarad lexikal kreativitet. När en ordagrann översättning använts har det dessutom påfallande ofta lett till en neutralisering av den lexikaliska kreativiteten (19 %).

En av de viktigaste anledningarna till skillnaderna i valet av översättningsstrategi är att *How Animals Build* innehåller många typer av lexikal kreativitet som även förekommer i svenska faktaböcker och som har en formulering som enkelt kan överföras till svenska. Särskilt okomplicerat tycks det vara att ordagrant översätta förmänskligande, liknelser, metaforer och neologismer med bevarad kreativ effekt:

- (31) The mantis will sometimes do some **housework**, carefully **cleaning out rubbish** from its home.
Räkorna ägnar sig ibland åt hushållssysslor och städar noggrant bort skräp från hemmet. [förmänskligande] (Butterfield)
- (32) That's **like having a food shop** in the roof!
Det är ju som att ha en mataffär på taket! [liknelse; om möss som äter ollon i trädet där de bor] (Butterfield)
- (33) [...] they have their own **in-built digging tools**, such as long claws and strong legs.
[...] de har egna inbyggda grävverktyg, till exempel långa klor och starka ben. [metafor; om djur som gräver med frambenen] (Butterfield)
- (34) Sharks, eels and dolphins like an **octopus snack!**
Hajar, ålar och delfiner älskar bläckfisksnacks! [neologism] (Butterfield)

I synnerhet verkar de mångtaliga liknelserna och uttrycken för förmänskligande vara enkla att överföra till svenska – endast en respektive två förekomster har neutraliserats i den svenska översättningen. Även om neologismer i form av tvåordskombinationer i huvudsak är lättöversatta (t.ex. *Baby coral* > *Bebiskoraller*) och neologismens kreativitet till och med förstärks ibland (*Caterpillar cloth* > *Larvigt tyg*), finns det en del problematiska konstruktioner (t.ex. *Shrimp security* > *Råkor i säkerhet*; *super-clever construction world* > *supersmarta värld*), vilket visar att engelskans tvåordskombinationer inte helt kan likställas med svenskans sammansatta ord.

Vad gäller ordlekarna i *How Animals Build* är dessa alltid strategiskt placerade i rubriker och huvudsakligen baserade på polysemi eller homonymi, precis som i det svenska materialet. Trots att de är kulturellt inbäddade eller tar avstamp i engelskans lexikala struktur har den kreativa effekten i de flesta fall kunnat bevaras i den svenska översättningen, även om det ibland krävts påhitiga lösningar som skiljer sig avsevärt från källtextens formuleringar:

- (35) A home at home
Hem ljuva hem [ordlek > allusion; rubrik och bilder på djur som bygger i människors hus] (Butterfield)
- (36) Worldwide webs
Jobbar på nätet [bevarad ordlek men förlust av allitteration; rubrik och bild på spindel som spinner tråd] (Butterfield)

Det sägs att nära 60 % av alla svenska ord är polysema (Enström 2010 s. 18), och det skulle till viss del kunna förklara varför det varit möjligt att bevara den kreativa dubbeltydigheten i så många fall. Men lösningarna tyder också på att

omsorgen om textens lekfullhet haft prioritet i översättningsarbetet, till och med till priset av stora avvikelser gentemot källtexten.

Precis som i den andra ordleken ovan tycks den största utmaningen för översättaren av *How Animals Build* ha varit överföringen av de för svenskan så främmande ljudlekarna. Dessa försvinner i minst hälften av fallen:

- (37) This way to waterworld
Nere i havets djup [förlust av alliteration; rubrik till nytt avsnitt] (Butterfield)
- (38) Four-toed hedgehogs **grub** around the mound, hoping to **grab** a crunchy tasty termite.
Afrikanska pygméigelkottar **bökar** runt vid stacken för att **få tag** i knapriga, smaskiga **termiter**. [förlust av alliteration] (Butterfield)

Här hade man till exempel kunnat tänka sig lösningar som »Denna väg till vattenvärlden» respektive »brukar *klafsa* runt vid stacken för att *slafsa* i sig smaskiga termiter» med bevarad ljudlek i form av alliteration respektive rim. Men ljudlekar verkar inte ha varit prioriterade i översättningsarbetet, i synnerhet inte om de som här skulle kunna införa betydelseförskjutningar eller ta fokus från faktainnehållet.

Svårigheterna att bevara den lexikala kreativiteten är betydligt större i *General Knowledge Genius*. Här är det ont om exempel i de kategorier som är vanliga i svenskan och som verkar ha varit förhållandevis oproblematiske vid översättningen av *How Animals Build*, det vill säga liknelser, metaforer, neologismer och förmänskligande. De liknelser som överförs tenderar dessutom att tonas ner om de är alltför mångordiga:

- (39) This bone, which looks **like a miniature DIY tool** [...] [...]
Ett svängt ben som ser ut **som ett redskap** [...] (Chrisp m.fl. s. 22).

Den största utmaningen för översättaren var förmodligen alla rubriker, där formuleringar som kategoriserats som övrigt kreativt uttryck skapar en stark textkoherens mellan avsnitten:

- (40) 1 Science geek, 2 Nature know-it-all, 3 Geography genius, 4 History buff, 5 Culture vulture
1 Människan & tekniken, 2 Djur & växter, 3 Geografi, 4 Historia, 5 Kultur (Chrisp m.fl. s. 4–5)

Här är det nödvändigt att upprätthålla symmetrin och hitta likartade lösningar i alla rubriker. Det hade säkert varit möjligt att komma på en eller ett par kreativa svenska uttryck i rubrikerna ovan, men svårigheten består i att hitta kreativa motsvarigheter i alla rubriker på samma nivå utan att bryta mot de svenska genrenormerna och med bibehållande av en jämn stilnivå. Även om översättaren skulle lyckas med det, är det inte säkert att det skulle motsvara de svenska genreförväntningarna; inventeringen av de svenska faktaböckerna visar att det inte är brukligt att överbelasta faktaböcker med språkliga finesser i texter där fokus ligger på ämnet. Det gäller alltså att hitta rätt balans, och på den punkten skiljer sig den engelska och den svenska traditionen åt. De engelska uttrycken i kapitelrubrikerna ovan kan hänföras till en uppsättning uttryck som ofta återkommer i engelska faktaböcker och som därför skulle kunna klassificeras som en typ av genremarkörer. Andra uttryck i boken av det slaget är till exempel: *Arachnids assemble* (sv. övers. *Spindeldjur*), *Primate party* (sv. övers. *Primate*), *Deadly hunters* (sv. övers. *Rovfåglar*), *Planet parade* (sv. övers. *Planeter*) och *Birds of a feather* (sv. övers. *Fåglar*), vilka alla översatts utan kreativ effekt (Chrisp m.fl. 2019 s. 4–5). Uttrycken var säkert iögonfallande när de introducerades, men nu verkar de vara på väg att konventionaliseras. Vissa av dem, som *Boost your brain > Boosta din allmänbildning* (undertiteln till *General Knowledge Genius*), har till och med letat sig in i svenskan, men de som inte gjort det verkar vara särskilt svåröversatta.

Utöver textkoherensen och genremarkörerna måste de talrika allusionerna och ordlekarna i *General Knowledge Genius* inneburi svåra översättningsval. I vissa fall har dessa kategorier bevarats med likartad effekt i ordagrann eller fri översättning:

- (41) What a sight!
Vilken syn! [bevarad ordlek i ordagrann översättning; bilder på olika typer av ögon] (Chrisp m.fl. s. 94)
- (42) **Pick the bones of** this sporty skeleton to prove you are **on the ball**.
Bena ut det här sportiga skelettet och visa att du är **först på bollen**. [bevarad ordlek i fri översättning; bild på skelett som sparkar fotboll] (Chrisp m.fl. s. 22)

Men i de flesta fall där allusioner och ordlekar anspelar på kulturspecifika eller språkstrukturella drag går de förlorade i översättningen. I följande rubriker ges en blinkning till den engelska leken *I spy with my little eye*, ett idiom, ett fast uttryck respektive en engelsk bokserie, och alla dessa uttryck har neutraliserats i den svenska översättningen:

- (43) Eye spy
Ögon [rubrik till avsnitt om djurögon; förlust av allusion med ordlek och ljudlek] (Chrisp m.fl. s. 94)
- (44) Get cracking!
Där har vi ägget [rubrik till avsnitt om djurägg; förlust av ordlek med idiom] (Chrisp m.fl. s. 92)
- (45) Hot stuff!
Hett material! [rubrik till bildtext om lava; förlust av ordlek med fast uttryck] (Chrisp m.fl. s. 136)
- (46) Tadpole tales
Fakta om grodyngel [rubrik till faktaruta om grodyngel; förlust av allusion med ljudlek] (Chrisp m.fl. s. 79)

Precis som i *How Animals Build* har dessutom majoriteten av ljudlekarna försvunnit och utgör därmed den kategori där det skett flest förluster i den svenska översättningen:

- (47) Truly tricky
Riktigt svårt [rubrik till frågor] (Chrisp m.fl. s. 5)
- (48) World waterways
Stora floder [rubrik till kartbilder med utritade floder] (Chrisp m.fl. s. 110)
- (49) From skyscrapers to sacred sites, stunning structures both old and new dominate the skylines [...]
Det finns byggnadsverk – både nya och gamla och allt från skyskrapor till heliga platser – som dominerar siluetten av många storstäder [...] [ingress till avsnitt med bilder av skylines] (Chrisp m.fl. s. 122)

I dessa exempel har översättaren undvikit allitteration trots att det finns gott om svenska motsvarigheter med likartad effekt, som »Svindlande svårt» respektive »Världens vattenvägar». Än en gång handlar det säkert inte om något förbiseende från översättarens sida utan om de komplicerade överväganden som måste göras i en autentisk översättningssituation. Om översättaren hade bevarat allitterationerna hade bokens fokus flyttats från faktainnehållet och frågeutmaningen till språket, vilket skulle ha inneburit att effekten av den lexikala kreativiteten skulle blivit en helt annan i måltexten än i källtexten.

7 Avslutande diskussion

I den här studien har lexikal kreativitet i faktaböcker för barn analyserats i ett svensk-engelskt perspektiv, först varje språkversion för sig och därefter i ett översättningsperspektiv. Genom att spegla ämnesmässigt likartade texter i varandra och granska översättningslösningar i en autentisk och begränsande situation, är det möjligt att skönja vissa stilistiska och genrerelaterade skillnader mellan svenskan och engelskan som verkar ha haft en inverkan på översättningsprocessen.

Undersökningen bekräftar resultatet från flera andra empiriska studier, nämligen att lexikal kreativitet tenderar att tonas ned i översättningar (t.ex. Marco 2010 s. 270–271, 293, Laviosa 2011 s. 308, Mu Hai 2020 s. 107, Masi 2021 s. 68). Vid översättning av faktaböcker för barn från engelska till svenska verkar neutraliseringen framför allt vara avhängig av skillnader i de båda kulturernas genrenormer. För att vinna acceptans för sin måltext måste den svenska översättaren ta hänsyn till målkulturens stilistiska förväntningar på faktaböcker beträffande vilken typ av lexikal kreativitet som är bruklig, hur uttrycken formuleras och hur den rätta balansen uppnås. Men även uttryckens funktion verkar spela in. Lexikal kreativitet som framför allt har en estetisk funktion, som ljudlek och övrigt kreativt uttryck, har en större benägenhet att neutraliseras än liknelser och metaforer med en förklarande, beskrivande eller organiserande funktion. Andra faktorer som i denna granskning verkar ha påverkat översättningen av lexikal kreativitet är kraven på textkoherens, jämn stilnivå och målgruppsanpassning. Det framgår av flera av de citerade exemplen att det hade varit möjligt att hitta svenska översättningar med bevarad kreativ effekt om man översätter isolerade uttryck. Men en översättare måste beakta hela det utom- och inomtextuella sammanhanget, vilket avsevärt reducerar handlingsutrymmet. Hur mycket som tonas ned skiljer sig åt mellan olika källtexter och översättare. I boken *How Animals Build*, där mönstret för lexikal kreativitet till stor del sammanfaller med det svenska genrebruket, försvinner förhållandevis lite av den lexikala kreativiteten i den svenska översättningen, medan nedtoningen är mer märkbar i översättningen av *General Knowledge Genius*, där den lexikala kreativiteten kraftigt avviker från det generella mönstret i svenska faktaböcker. Det är möjligt att det här resultatet delvis också hänger ihop med att den svenska toleransen för språklig lekfullhet är större i faktaböcker för yngre barn och att det kan ha underlättat för översättaren av *How Animals Build* att bevara den kreativa effekten.

Vad gäller den lexikala kreativitetens positionering i de svenska och engelska faktaböckerna har denna granskning visat att det finns stora likheter mellan språken, som verkar vara kopplade till texternas tematiska och icke-linjära disposition. Vid läsning av narrativa texter, där händelseförloppet i huvudsak är kronologiskt och personorienterat, bläddrar läsaren framåt en sida i taget för att ta reda på vad som ska hända därefter, medan läsaren av en tematisk och icke-linjär faktabok i stället tenderar att hoppa mellan ämnesområdena och läsa fragmentariskt här och där utan hinder för förståelsen. Denna speciella lässtrategi gör att varje uppslag i faktaboken måste engagera läsaren på nytt, och det åstadkoms i hög grad genom bokens visuella modalitet: intresseväckande illustrationer som i kombination med specialtext fångar läsarens blick och håller kvar den. Och det är just i dessa strategiskt placerade specialtexter som den lexikala kreativiteten framträder som allra tydligast. Därför är det nog ingen överdrift att påstå att en av den lexikala kreativitetens mest centrala funktioner i svenska och engelska faktaböcker av denna typ är att fånga läsarens uppmärksamhet. Vad den här studien har visat är att de båda språken delvis föredrar olika medel för att nå detta övergripande mål. För större säkerhet hade den dock behövt upprepas med ett större material och andra texttyper, språkpar och mottagargrupper.

Att lexikal kreativitet ibland måste offras till förmån för läsbarhet, mottagaranpassning och genreanpassning är inte något överraskande resultat. Faktabokens huvudsakligen informeraende och engagerande syfte måste prioriteras. Men det är olyckligt om nedtoningen blir så omfattande att målspråksläsaren får en annan läsoplevelse än läsaren av originalet. Någon studie av barns läsreaktioner på översatta faktaböcker verkar ännu inte ha genomförts i ett svensk-engelskt perspektiv men kan säkert generera intressanta resultat. En hypotes skulle kunna vara att en neutral och utslätad text, utan lexikal kreativitet, inte ger samma rika tillfällen till utforskande dialog och ifrågasättande.

Litteratur

Svensk korpus

Bergenholtz, Björn, 2020: Hur ser man djur? En upptäckarbok för nyfikna. Stockholm: Rabén & Sjögren. (38 sid.)

Casta, Stefan (text) & Ullström, Staffan (bild), 2016: Stan är full av djur: om skogens djur & fåglar som flyttar till stan. Bromma: Opal. (44 sid.)

- Engholm, Bengt-Erik (text) & Björnstjerna, Jonna (bild), 2020: Från apa till sapiens. Mänsklighetens historia. Stockholm: Natur & Kultur. (164 sid.)
- Engholm, Bengt-Erik (text) & Falk, Jojo (bild), 2018: Tänder. Stockholm: Natur & Kultur. (26 sid.)
- Hansegård, Jens (text) & Nyberg, Anders (bild), 2019: Jordens fantastiska fakta. Stockholm: Bonnier Carlsen. (219 sid.)
- Höglund, Björn, 2021: Sveriges insekter: bland fjärilar, humlor och andra små kryp. Bromma: Ordalaget bokförlag. (89 sid.)
- Höjer, Dan (text) & Nyberg, Anders (bild), 2011: Galna fakta: från andar till örönvax. Stockholm: Bonnier Carlsen. (206 sid.)
- Karlsson Ottosson, Ulla (text) & Åhfeldt, Marie (bild), 2021: Djur med superkrafter: 18 djur som vi gärna vill häрма. Stockholm: Rabén & Sjögren. (56 sid.)
- Lindström, Jonathan, 2009 [2005]: Allt om universum: stjärnor, galaxer och kosmiska mysterier. Stockholm: Bonnier Carlsen. (61 sid.)
- Lundeberg, Annika (text) & Karlsson, Jenny (bild), 2021: Kul om djur. Stockholm: Berghs förlag. (53 sid.)
- Sjöberg, Lena, 2013: Hårdkokta fakta om ägg. Bromma: Opal. (45 sid.)
- Säfstöm, Maja, 2019: Fantastiska fakta om djurungar. Stockholm: Natur & Kultur. (109 sid.)
- Wänblad, Mats (text), Jonsson, Oskar, Nyberg, Anders, Thorsson, Kjell & Widlund, Filippa (bild), 2021: Så funkar det! Jorden i universum. Stockholm: Bonnier Carlsen. (105 sid.)
- Östborn, Per (text) & Lindegren, Clara (bild), 2004: Rymden. Malmö: Gleerup. (37 sid.)

Engelska originaltexter

- Butterfield, Moira (text) & Hutchinson, Tim (bild), 2017: How Animals Build. Oakland, CA: Lonely Planet Global. (24 sid.)
- Chrisp, Peter, Gifford, Clive, Harvey, Derek, Mills, Andrea & Woodward, John, 2019: General Knowledge Genius! A Quiz Encyclopedia to Boost Your Brain. London: Dorling Kindersley Limited. (192 sid.)

Svenska översättningar

- Butterfield, Moira (text) & Hutchinson, Tim (bild), 2018: Var bor djuren? Anonym övers. Västra Frölunda: Tukan förlag. (24 sid.)
- Chrisp, Peter, Gifford, Clive, Harvey, Derek, Mills, Andrea & Woodward, John 2020: Stora faktaboken om allt! Boosta din allmänbildning och testa dig själv. E-bok. Övers. av Rikard Svartvik. Västra Frölunda: Tukan förlag. (192 sid.)

Sekundärlitteratur

- Carroll, Lewis, 1871: *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. London: Macmillan.
- Delabastita, Dirk, 1994: Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. I: *Target* 6(2). S. 223–243.
- Delabastita, Dirk, 1996: Introduction. I: Dirk Delabastita (red.): *Wordplay & Translation*. Specialnummer av *The Translator* 2(2). S. 127–139.
- Delabastita, Dirk, 1997: Introduction. I: Dirk Delabastita (red.): *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Manchester/Namur: St Jerome and Presses Universitaires de Namur. S. 1–22.
- Enström, Ingegerd, 2010: *Ordens värld: Svenska ord – struktur och inläring*. Stockholm: Hallgren & Fallgren.
- Epstein, B.J., 2012: *Translating Expressive Language in Children’s Literature: Problems and Solutions*. Oxford: Peter Lang.
- Goga, Nina, Hoem Iversen, Sarah & Teigland, Anne-Stefi (red.) 2021: *Verbal and Visual Strategies in Nonfiction Picturebooks: Theoretical and Analytical Approaches*. Oslo: Scandinavian University Press.
- Klitgård, Ida, 2017: Wordplay and Translation. I: Kirsten Malmkjaer (red.): *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics*. London/New York: Routledge. S. 233–248.
- Lathey, Gillian, 2016: *Translating Children’s Literature*. London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Laviosa, Sara. 2011: Universals. I: Mona Baker & Gabriela Saldanha (red.): *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Second edition. London/New York: Routledge. S. 306–310.
- Leppihalme, Ritva, 1996: Caught in the Frame. A Target-Culture Viewpoint on Allusive Wordplay. I: Dirk Delabastita (red.): *The Translator*. *Wordplay & Translation*. I: Specialnummer av *The Translator* 2(2). S. 199–218.
- Libris. Nationella bibliotekssystemet. Kungliga biblioteket. libris.kb.se [hämtad april 2023].
- Lindqvist, Yvonne, 2005: *Högt och lågt i skönlitterär översättning till svenska*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.
- 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. I: *Target* 22(2). S. 264–297.
- Masi, Silvia, 2021: Translating non-fiction picturebooks for children across age groups and languages. The case of informative books on geography in English and Italian. I: *Translation Matters* 3(2). S. 60–74.
- Mu Hai, Shi Ying, 2020: Metaphor Translation in the English Version of *Bronze and Sunflower*. I: *International Journal of Applied Linguistics and Translation* 6(3). S. 103–108.
- Sanders, Joe Sutliff, 2018: *A Literature of Questions. Nonfiction for the Critical Child*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Schröter, Thorsten, 2010: Language-play, Translation and Quality – with Examples from Dubbing and Subtitling. I: Delia Chiaro (red.): Translation, Humour and the Media. Vol. 2. London: Continuum. S. 138–152.
- St. André, James, 2011. Metaphors for Translation. I: Yves Gambier & Luc van Doorslaer (red.): Handbook of Translation Studies Online. Volume 2. S. 84–87.
- Stålhammar, Mall, 1997: Metaforernas mönster. Stockholm: Carlsson.
- Tucker, Max, utan år: Literary Devices: 30 Elements & Techniques for Writers (With Examples). Scribe Media. <https://scribemedias.com/literary-devices/> [hämtad april 2023].
- Weissbrod, Rachel, 1996: ‘Curiouser and Curiouser’: Hebrew Translation of Wordplay in *Alice’s Adventures in Wonderland*. I: Dirk Delabastita (red.): Wordplay & Translation. I: Specialnummer av The Translator 2(2). S. 219–234.

© 2024 Författaren/författarna

Denna artikel publiceras med öppen tillgång under villkoren i
Creative Commons Erkännande-licensen ([CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/))