

UTMANINGAR FÖR ÖVERSÄTTARE AV MULTIMEDIAPROGRAM

Merja Koskela
Vasa universitet

Abstract

The language of multimedia is a rapidly developing and expanding area of language use, which in the Nordic countries is mainly based on translations. The language of multimedia forms a special challenge for a translator because there is a lack of commonly accepted conventions for the language of multimedia. It is the translator who plays the key role in creating expectations for the multimedia language.

The present article discusses some challenges for a translator of a multimedia program. The discussion concentrates on the "natural language", in spite of the fact that semiotic aspects form an important part of multimedia programs.

1. Multimediaspråk och genrekompetens

Multimedia, samspelet mellan text, bild, ljud och olika symboler på bildskärmen i en dator (se t.ex. Multimedieordlista 1998; Paananen & Lallukka 1994: 10f.) är en företeelse som allt flera människor kommer i kontakt med dagligen. I takt med att datorer och därmed också multimedia får större spridning bland alla samhälls- och åldersklasser ökar behovet av översättning: en väsentlig del av multimediaprodukterna på marknaden i Norden idag är av utländskt ursprung. Översättningar behövs, eftersom alla potentiella användare, t.ex. barn, inte kan förutsättas kunna ett främmande språk, och bristen på språkkunskaper får inte skapa ett hinder för t.ex. användningen av bank- eller bibliotekstjänster, förståelsen av en bruksanvisning eller inläringen av ett dataprogram.

Därför får vid sidan om dataspecialister också professionella översättare allt oftare i uppgift att översätta multimediaprogram. Sådana uppgifter utgör emellertid en ny utmaning för översättarna. Multimedia har medfört inte bara nya begrepp och nya termer, utan också en helt ny språkform, som kunde kallas för *multimediaspråk* och som tillsvidare inte har några färdiga och allmänt accepterade konventioner på olika språk och i olika kulturer. Således är

det för det mesta på basis av översättningar som den stora allmänheten skapar sina förväntningar på språkformen.

Termen *multimediaspråk* används i denna artikel för det språk som förekommer i multimedieprogram. Kännetecknande för multimediaspråket är att det omfattar drag av både talat och skrivet språk. På detta sätt påminner multimediaspråket om mediaspråket i en mera allmän bemärkelse, t.ex. radiospråk eller tv-språk (jfr Hanson 1996). Dessutom omfattar multimediaspråket många icke-språkliga element som också de ibland tycks behöva "översättning", men som saknar direkt motsvarighet i målspråket och i målkulturen (jfr Järvi 1994). Därför har man redan diskuterat om man i stället för "multimediaöversättning" borde börja tala om någonting annat, t.ex. om "lokalisering" (en EU-term) eller "versonifiering", som i samband med de egentliga datorprogrammen (se t.ex. Kulovesi 1998).

Kombinationen av talat och skrivet språk samt de icke-språkliga elementen är problematisk för översättaren i synnerhet därför är att det saknas en tradition som man kan hänföra sig till. Eftersom det inte finns några konventioner, kan det inte heller finnas någon "*genrekompetens*" när det gäller multimedia, i alla fall inte bland de flesta översättare. Med genrekompetens avser jag här att både översättaren och användarna av den översatta slutprodukten skall ha gemensamma förväntningar, förkunskaper och läsvanor gällande multimedia (jfr Hellspong & Ledin 1997: 28). En genrekompetens håller dock på att skapas, och en sådan kan redan sägas existera hos en yngre generation av datoranvändare.

Den nya språkformen, multimediaspråket, har oftast sin utgångspunkt i engelskan, eftersom engelskan tenderar att vara det ledande språket för datateknik i dag. Därför innehåller multimediaspråket både språkliga och icke-språkliga element som direkt härstammar från engelskan och oftast från den amerikanska kulturen. De professionella datoranvändarna och datorfantasterna har redan under en lång tid anpassat sig till denna angloamerikanska värld och det tänkesätt som den medför och förutsätter: många professionella program finns bara på engelska och många datorspel har inte översatts till andra språk. Trots detta är det i kulturellt hänseende glädjande att märka att det också finns nationell multimediaproduktion, som kanske med tiden minskar den främmande påverkan som nationalspråken är utsatta för via datorer.

2. Översättarens tre utmaningar

Översättarens främsta uppgift är att få igenom budskapet så noggrant som möjligt, att förmedla till mottagaren samma innehåll som finns i källtexten (jfr Ingo 1991: 81). Detta stämmer naturligtvis också vid översättning av multimedieprogram.

I det följande kommer jag att presentera de tre, enligt min mening, viktigaste utmaningarna som en översättare står inför när han skall översätta ett multimedieprogram. Utmaningarna är mycket tätt sammanbundna med varandra och kan egentligen inte betraktas skilt för sig. För att en multimediaöversättning skall lyckas skall alla de tre utmaningarna alltid antas på ett tillfredsställande sätt med tanke på just den ifrågavarande översättningsuppgiften.

Min presentation baserar sig på egna iakttagelser vid översättning av multimedieprogram för undervisningsändamål. Jag kommer att använda två slags exempel: för att visa hur en genrekompetens håller på att utvecklas presenterar jag några exempel som härstammar från två olika versioner av ett svenskt multimedieprogram (WIT-kurs för Excel7.0 från maj 1997 och Excel97 från april 1998 producerat av Multimedia Software Scandinavia AB i Sverige) och för att diskutera översättarens utmaningar inför dessa olika versioner presenterar jag exempel på översättningar av de svenska exemplen till finska.

Jag koncentrerar mig på särdrag som gäller det språk som man hör då man startar ett multimedieprogram i en dator, dvs. naturligt språk. Det är nämligen här som översättarens utmaningar börjar. De semiotiska aspekterna hos det som man ser på en datorskärm har undersökts bl.a. av Järvi (1994) och dem kommer jag inte att ta upp här, trots att de påverkar användningen av ett multimedieprogram i minst lika hög grad som det naturliga språket. Också där kan man tala om en ny form av kommunikation och en genrekompetens som dock kan anses vara något äldre än multimediaspråkets talade del.

2.1 Utmaningen med ledigt språk

Den som planerar ett multimedieprogram avser att det språk som datoranvändaren hör skall vara så naturligt som möjligt, ett fungerande professionellt talspråk. Detta gör det bekvämt

för datoranvändaren att använda programmet: informationen går fram och användaren orkar lyssna. Den första upptäckten som en översättare gör är emellertid att det genuina talspråket inte fungerar i sådana här sammanhang. Det finns flera orsaker till detta, bl.a.:

- a) det genuina talspråket med mycket redundans och avbrott motsvarar inte datoranvändarens (eller översättarens) förväntningar på multimediaspråk: här skapar mediaspråket i andra medier vissa förväntningar;
- b) det genuina talspråket bygger på en gemensam pragmatisk upplevelse av omgivningen, medan det i multimediaspråket finns mera begränsade möjligheter för användningen av t.ex. deiktiska uttryck (pronomen, här, där osv.);
- c) det genuina talspråket bygger på kommunikation i realtid, vilket innebär att det förekommer bl.a. turtagning, avbrott och tystnad, medan multimediaspråket baserar sig på en interaktion där den ena parten är den aktiva och den andra partens bidrag är givna; de överraskar inte, trots att de kan variera.

Språket i ett multimediaprogram skall inte irritera användaren, i synnerhet eftersom man kan behöva lyssna på samma text flera gånger. Därför är det viktigt att texten är ledig och fortsätter smidigt efter eventuella pauser som föregår de val som datoranvändaren gör då han eller hon styr programmet. Att skriva språk som känns ledigt vid uppläsning utgör förstås en allvarlig utmaning för den som skriver källtexten och kanske till och med en ännu allvarligare utmaning för översättaren.

En aspekt som man skall ta hänsyn till med tanke på mina exempel är att de gäller ett undervisningsprogram, vilket gör situationen något lättare för översättaren. Det är rimligt att anta att en datoranvändare som börjar använda ett multimediaprogram har tidigare erfarenheter av mediaspråket i allmänhet och kompetens i denna typ av språk samt har erfarenhet av undervisningssituationer och den typ av "professionellt talspråk" som används där. Detta är redan en stor hjälp för översättaren, men löser inte alla problem. Det viktigaste för den som översätter multimediaspråk är att skapa ett naturligt språk som inte låter tillgjort "familjärt" men inte heller för stelt. Dessa kunde vara de karakteristiska dragen för ett naturligt multimediaspråk i undervisningssammanhang.

Problematiken med talat och skrivet språk får många uttryck i multimediaöversättning. Ett exempel på svårhanterliga drag som har att göra med hur smidigt och acceptabelt språket upplevs utgör tilltal och dess översättning. Användningen av tilltal tycks skapa problem redan i det skede då originaltexten skapas, därför att förutsättningarna för kommunikationen vid genuint talspråk där tilltal används naturligt och i datorns värld är så olika.

Exempel 1 a.

1-1-080. Du, nu är det så här. Vi glömde ett ord i rubriken. Du måste tillbaka till texten. Du kommer dit om du dubbelklickar i cellen. Gör det.

1-1-080. No niin, nyt unohdimme otsikosta pois yhden sanan. Sinun täytyy palata takaisin tekstiin. Pääset sinne kaksoisnapsauttamalla solua. Tee se.

I exempel 1a har författaren av källtexten försökt skapa ledigt, naturligt talspråk genom att använda tilltalsordet *du* i betydelsen *Hör du*. Detta är ett försök att få programmet att fortlöpa naturligt efter ett avbrott. Senare i sekvensen upprepas ordet *du* två gånger och sekvensen slutar med en imperativsats (*Gör det.*) I den finska översättningen har översättaren ersatt tilltalet med ett allmänt konstaterande uttryck *No niin* (ung. *Då så*) som också fungerar som en "fortsättningsmarkör". I översättningen används ordet *du* bara en gång och uttrycks den andra gången bara med verbformen.

Tilltal i den formen som det används i den svenska texten tycks alltså inte fungera på finska (finskans *Kuule*) eller kanske motsvarar det inte de hypotetiska genreförväntningar som en finsk datoranvändare kan anses ha. Finskan gynnar ju i allmänhet i motsats till svenskan opersonliga konstruktioner framom personliga uttryckssätt (se t.ex. Hakulinen 1987).

Också den svenska textförfattaren har märkt att tilltal är problematiskt, eftersom den nyare versionen av programmet låter något annorlunda:

Exempel 1 b.

1-1-080. Oj, det fattas ett ord i rubriken. Du kan ändra något som redan är inmatat genom att först dubbelklicka på cellen. Gör det.

1-1-080. No niin, nyt otsikosta unohtui yksi sana. Solussa olevaa tekstiä voi muuttaa kaksoisnapsauttamalla solua. Tee se.

Samtidigt som originaltextförfattaren har ändrat sekvensen genom att lämna bort *Du*, troligen bl.a. för att undvika onödig upprepning, har han eller hon skapat nya problem för översättaren med tanke på ledigt språk: interjektionen *Oj* uppfyller t.o.m. sämre än tilltal de hypotetiska förväntningar som en finsk datoranvändare kan tänkas ha på sitt multimediaspråk. Översättaren har reagerat genom att använda samma uttryck som i den äldre versionen (*No niin*) samt genom att ytterligare öka den opersonliga tonen i fortsättningen (*tekstiä voi muuttaa = texten kan ändras*). På detta sätt begränsas tilltalet i den finska texten till imperativsatsen i slutet.

Det blir kanske lättare att svara på utmaningen med det lediga språket då multimediaspråket blir mera allmänt och det uppstår en multimedial genrekompetens hos en större allmänhet. Problemet försvinner dock inte helt så länge det hela tiden utvecklas nya former av multimediaprodukter. Det gäller för översättaren att använda sin egen språkkänsla och eventuellt testa olika varianter på olika användare: språket i datorspel skall säkert också i fortsättningen låta annorlunda än språket i ett undervisningsprogram trots att de har "det multimediala" som en gemensam nämnare.

2.2 Den kulturella utmaningen

Den kulturella utmaningen vid översättning av multimediaspråk är kanske mera bekant för en professionell översättare än utmaningen med det lediga språket, eftersom kulturella aspekter och skillnader kommer fram i alla typer av översättningar. Den kulturella utmaningen är dock nära sammanbunden med det lediga språket: det varierar från en kultur till en annan vad som kan anses vara ledigt språk och vilka drag som hör till ett flytande, naturligt talspråk.

Här gäller det för översättaren att känna till sin källkultur och målkultur samt därtill en speciell "datorkultur". Ofta är översättare emellertid mera förtrogna med det skrivna än med det talade språkets oskrivna regler. Denna genrekompetens måste den som vill bli multimediaöversättare medvetet utveckla hos sig själv.

Som jag redan konstaterade i samband med exempel 1 gynnar finskan helst opersonlighet, medan svenskan använder mera personliga uttryck. I Browns och Levinsons (1987) termer kan man beskriva skillnaden mellan svenskan och finskan så att svenskan gynnar informella och direkta strategier (*positive politeness*), medan finskan gynnar avståndsskapande och indirekta strategier (*negative politeness*). Detta är både en kulturell och en språklig företeelse.

Vid översättning från svenska till finska tycks vissa formuleringar i den svenska texten låta barnsliga och pratiga om de återges direkt på finska, eftersom de inte motsvarar de finska konventionerna med indirekthet och avstånd som tecken på artighet. Detta gäller i synnerhet den upplästa formen.

Exempel 2 a.

1-1-040. Ja, vi börjar direkt, och du ska få börja litet häftigt. Du ska göra en kort och enkel kalkyl, men en kalkyl där du ändå direkt känner av Excels styrka. Börja med att klicka här.

1-1-040. Sitten aloitetaan. Saat tehdä lyhyen, yksinkertaisen laskutoimituksen, joka kuitenkin näyttää, mihin Excel kykenee. Aloita napsauttamalla tästä.

Källtextförfattaren har tydligen försökt skapa flyt i sin text genom att börja med den talspråkliga markören *Ja* och ett intresseskapande uttryck (*börja litet häftigt*). I exempel 2a används också ett inkluderande *vi* och direkt tilltal i form av *du*. I översättningen däremot finns en saklig ton, som är vanligast i undervisningssammanhang, och som är mera avståndsskapande. Den finska passivformen som översättaren har valt att ersätta *vi börjar* med (*aloitetaan*) är typisk för talad finska: den har nästan helt ersatt första person pluralis (*aloitamme*) (jfr dock exempel 1a: *unohdimme*).

De avståndstagande strategierna i början har dock balanserats en aning senare i översättningen: då den svenska texten konstaterar att *du ska göra en kalkyl*, lyder den finska varianten *du får göra en kalkyl*. Här är det tydligt att översättaren har ändrat tonen i originaltexten så att den bättre motsvarar strategier som är typiska för finskt talspråk, dvs. ökat indirektheten. Som ett eventuellt bevis på vacklande genrekonventioner är det igen intressant att märka ändringen från den äldre till den nyare Excel-kursen:

Exempel 2 b.

1-1-040. Vi börjar med att göra en kort och enkel kalkyl, men redan här kommer du att få känna på Excels styrka. Klicka på den här rutan.

1-1-040. Tehdään aluksi lyhyt, yksinkertainen laskutoimitus, joka kuitenkin näyttää, mihin Excel kykenee. Aloita napsauttamalla tätä ruutua.

I den nyare versionen av Excel-kursen har källtextförfattaren avstått från den talspråkliga markören och det intresseskapande uttrycket, men har behållit det personliga pronomenet *vi*, som för texten närmare lyssnaren, och det direkta tilltalet med *du*. En förklarande faktor till förändringen i källtexten är, förutom att den nya versionen är kortare, att den också är mera neutral och därmed mindre irriterande ifall man behöver lyssna på sekvensen flera gånger. I översättningen ökar opersonligheten en aning från den tidigare versionen. Från tilltalsformen *du får göra* övergår översättaren till ett förslag i passivum (ung. *Till en början görs det...*) som dock i stället för en äkta passivform också fungerar som en talspråklig variant av första person pluralis (*vi gör*).

Trots att finskan i allmänhet kan anses gynna avståndsskapande strategier är det emellertid inte alltid så att man i finskan föredrar opersonlighet och i svenskan personliga uttryck. Exempel 3a illustrerar ett motsatt fall:

Exempel 3 a.

1-1-310. Nu är det bara att välja utseende på utskriften. Klicka, titta och välj. Jag valde den här.

1-1-310. Nyt sinun tavitsee vain valita tulosten ulkonäkö. Napsauta, katso ja valitse. Minä valitsin tämän.

Det opersonliga uttrycket i svenskan, som dock är i högsta grad talspråkligt, har fått en mera personlig "*nu behöver du bara välja...*" variant som motsvarighet i den finska versionen. Ett annat alternativ för finskan skulle ha varit en imperativform, men den kunde lyssnaren ha upplevt som stötande.

Också exempel 3a har ändrats i den nyare Excel-kursen och här återkommer vi till den "normala ordningen".

Exempel 3 b.

1-1-310. Här kan du välja bland olika standardutseenden. Klicka, titta och välj. Jag valde den här.

1-1-310. Tässä on valittavina valmiita muotoiluja. Napsauta, katso ja valitse. Minä valitsin tämän.

Den svenska texten har bytt ut det opersonliga uttrycket mot tilltal med *du*, medan översättaren av någon anledning har avstått från "*nu behöver du bara*" och övergått till det existentiella och således mycket opersonliga "*här finns det att välja...*", som kan tolkas som en mycket artig och avståndsskapande formulering, men som dock hänvisar till bilden på datorskärmen mera direkt än den svenska versionen gör.

De ovan beskrivna exemplen visar förutom att det finns en kulturell skillnad i artighetsstrategier mellan finskan och svenskan att det saknas genrekonventioner också på källspråket, svenskan. Det har skett så många förändringar mellan versionerna och oberoende av om det är samma källtextförfattare eller två olika, är det tydligt att konventionerna inte är fastslagna. Det förblir dock tydligt att genreförväntningarna på finska och på svenska är något olika, vilket beror både på språkliga och kulturella faktorer. En ytterligare begränsning som gäller översättarens arbete är att den översatta sekvensen skall rymmas inom en viss tidsram: då är alltid det kortare uttrycket att föredra och det är ofta opersonligt eller imperativt. I detta hänseende liknar multimediaöversättning tv-översättning eller tolkning.

2.3 Den terminologiska utmaningen

Den kanske mest bekanta utmaningen för den som översätter fackspråkliga texter är den terminologiska. En god översättare använder alltid normenliga, korrekta och rekommenderade termekvivalenter på målspråket. Sådana existerar dock inte alltid inom ett så dynamiskt område som datateknik.

Vid terminologiska problem i samband med multimediaöversättning skall översättaren naturligtvis som första alternativ använda termer som är i allmänt bruk. I brist på sådana kan ett alternativ vara att följa rekommendationerna för en god term. Då skall man prioritera korta termer, vilket passar utmärkt för multimedia med tidsbegränsade talavsnitt,

grammatiskt korrekta termer, termer som är lätta att böja, skriva och uttala samt termer som är lätta att skilja från andra termer. (Jfr Haarala 1981.)

Vid översättning av multimedialt undervisningsmaterial för datorprogram föreligger dock en begränsning för både användningen av normenliga termer som är i allmänt bruk och för den typ av goda termer som beskrivs ovan. Då måste man nämligen först och främst använda de termer som används i det "lokaliserade" datorprogrammet: det som står där skall också stå i undervisningsmaterialet oberoende av termernas kvalitet.

Denna rekommendation är inte alltid lyckad om man har tids- eller platsbegränsningar: t.ex. termen *Lisää Microsoft Excel –taulukko -painike* (*Knappen Infoga Microsoft Excel –tabell*) tycks inte rymmas eller vara lämplig på alla ställen. I sådana här fall lönar det sig för översättaren att överväga användningen av sådana termvarianter som används i experternas talspråk, eftersom dessa varianter karakteriseras av språklig ekonomi, dvs. är i regel korta och beskrivande (jfr Laurén, Myking & Picht 1997: 135f). Samtidigt måste man dock ta hänsyn till att yrkesjargong kanske inte är lämplig i undervisningssammanhang trots att det är fråga om talat språk.

3. Diskussion

Ett fenomen som kan anses utgöra en fara för nationella kulturer är att det skapas ett multimediaspråk som följer främmande mönster och t.o.m. i vissa fall främmande strukturella regler. Denna form av "översättniska" accepteras då den kommer ut från en dator, men inte annars. Det är emellertid skäl att fråga sig om en sådan kompromiss bör accepteras, eftersom språkliga drag från underkulturer, som denna med datorer, tenderar att sprida sig också till andra områden och kan så småningom påverka hela språket. Det gäller att skapa genrekonventioner och genrekompetens på det egna språkets och den egna kulturens villkor.

När det gäller multimediaspråk idag tycks det vara översättarnas ansvar att skapa sådana genrekonventioner som kan anses vara acceptabla för en större användarkrets. Att det är just översättarna kan anses vara positivt, eftersom de oftast är språkexperter med förståelse

för vård och bevarande av det egna språket. Med andra ord är multimediaspråket för viktigt att lämnas enbart åt dataspecialister.

I denna artikel har jag behandlat tre utmaningar för multimediaöversättare. Vid en lyckad översättning måste översättaren svara på alla de tre utmaningarna och hitta lyckade lösningar med tanke på översättningens syfte. Att få språket att låta professionellt, ledigt och acceptabelt i öronen på användaren av slutprodukten är ingen lätt uppgift och kräver av översättaren kunskaper i det talade språkets strategier, förståelse för kulturella särdrag och medvetenhet om normenliga termer. Detta är en allvarlig utmaning både för dagens översättare och för dem som utbildar översättare.

Litteratur

- Brown, Penelope & Stephen C. Levinson (1987). *Politeness. Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haarala, Risto (1981). *Sanastotyön opas*. Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen julkaisuja 16. Helsinki: Valtion painatuskeskus.
- Hakulinen, Auli (1987). Avoiding personal reference in Finnish. I: *The Pragmatic Perspective*. Papers from the 1985 International Pragmatics Conference, 141–153. Red. J. Verschueren & M. Amsterdam etc.: John Benjamins Publishing Co.
- Hanson, Håkan (1996). Är radionyheter skriftliga eller muntliga? *Språkvård* 1996/2, 5–12.
- Hellspång, Lennart Per Ledin (1997). *Vägar genom texten*. Lund: Studentlitteratur.
- Ingo, Rune (1991). *Från källspråk till målspråk*. Lund: Studentlitteratur.
- Järvi, Outi (1994). Approaches to the study of language in graphical computer user interfaces. I: *Applications and Implications of Current LSP Research II*, 510–518. Eds Brekke, Andersen, Dahl & Myking. Fagbokforlaget.
- Kulovesi, Marjaana (1998). Ranskalainen ruudun takaa. I: *Översättaren* 7.
- Laurén, Christer, Johan Myking & Heribert Picht (1997). *Terminologi som vetenskapsgren*. Lund: Studentlitteratur.
- Multimedieordlista. TSK 28. 1998.
- Paananen, Vesa-Matti & Leena Lallukka (1994). *Multimedia. Kohti hypermediaa*. Jyväskylä: Teknolit Oy.