

Malmedal, Lina Marie Toven

Fra 'Discworld' til 'Skiveverdenen'

Øversettelse av egnavn i Magiens farge

Bacheloroppgave i Nordisk språk og litteratur

Veileder: Drozdowska, Karolina

Mai 2024

Malmedal, Lina Marie Toven

Fra 'Discworld' til 'Skiveverdenen'

Oversettelse av egennavn i Magiens farge

Bacheloroppgave i Nordisk språk og litteratur

Veileder: Drozdowska, Karolina

Mai 2024

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Det humanistiske fakultet

Institutt for språk og litteratur



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

I denne avhandlingen undersøkes det hvilke oversettelsesteknikker som er benyttet for å oversette egennavn i *Magiens farge*. Boken er oversatt av Rolf Andersen. Originalen *the Colour of Magic* er skrevet av Sir Terry Pratchett. Problemstillingen for avhandlingen er å «avdekke hvordan egennavnene er blitt oversatt, og drøfte hvilken effekt det har». Hvordan oversetteren balanserer å bevare ordspill og underliggende meningsinnhold, samtidig som han skal oversette kildeteksten til målpråket og den norske leserens kulturelle referansesystem. En kvalitativ undersøkelse i form av nærlesing av én utvalgt fantasibok utgjør kildematerialet for analysen. Gjennom å sette egennavnene fra kildetekst og måltekst opp mot hverandre vises de ulike funksjonene egennavn kan ha. Det er diskutert hvordan ulike typer egennavn krever ulike oversettelsesteknikker. Studien viser at egennavn med semantisk innhold oversettes for å videreføre meningsinnholdet i navnene. Navn uten semantisk innhold eller tydelig konnotativt innhold oversettes ikke, dette kan virke fremmedgjørende på den norske leseren.

Abstract

This thesis investigates which translation techniques are used in the translation of proper nouns in *Magiens farge*. The book is translated by Rolf Andersen. The original *the Colour of Magic* is written by Sir Terry Pratchett. The research question for the thesis is to «reveal how the proper nouns have been translated, and a discussion of its effect». How the translator balances preserving play on words and content hidden between the lines, at the same time as translating the text to the target language and the Norwegian readers cultural reference system. A qualitative investigation in the form of a close reading of this chosen fantasy book constitutes the source material for the analysis. Through a side-by-side comparison of the proper nouns from the source text and the target text, the different functions proper nouns can have are demonstrated. It is discussed how names constructed in different ways, requires different translation techniques. The study shows that proper nouns with semantic content is translated with the goal of reproducing the lexical content in the name. Names without semantic content or distinct connotations are not translated, this can be alienating for the reader of the Norwegian translation.

Innholdsfortegnelse

1 Fra <i>Discworld</i> til <i>Skiveverdenen</i> – oversettelse av egennavn i <i>Magiens Farge</i>	2
2 Fantasilitteratur og <i>Magiens farge</i>	4
2.1 Flat-jord-teori som fantasilitteratur	4
3 Metode og teori	7
3.1 Introduksjon til oversettelse	7
3.2 Oversettelse av egennavn	9
3.3 Oversettelsesteknikker i <i>Magiens farge</i>	10
4 Analyse.....	12
4.1.1 Personnavn	12
4.1.2 Navn med semantisk innhold	12
4.1.3 Guder og personifiseringer av abstrakte egenskaper.....	16
4.1.4 Navn uten kjent opprinnelse.....	18
4.1.5 Konklusjon personnavn.....	19
4.2 Stedsnavn	19
4.2.1 Retningsord	20
4.2.2 Områder av ukjent størrelser	20
4.2.3 Geografi: Land, elver, hav og fjell	21
4.2.4 Ankh-Morporks bydeler	24
4.2.5 Institusjoner, tempel, puber og universitetet	25
4.2.6 Oppsummering oversettelse stedsnavn	26
5 Konklusjon	26
Litteratur:.....	28

1 Fra *Discworld* til *Skiveverdenen* – oversettelse av egennavn i *Magiens Farge*

Det ligger mye i et navn. Identitet, tilhørighet, nasjonalitet og personlighet er bare noe av det et navn representerer. I Litteraturen brukes navn gjerne bevisst til å si noe om sine objekter. En av de sjangrene hvor dette er høyst aktuelt er skjønnlitteraturen. Denne formen for skriftlig kunst, som kan inneholde idiomer, skjulte meninger og enkelte ganger rent poetisk språk. Navnene som benyttes kan ta del i alle disse. Navnene kan også være poetiske, vekke assosiasjoner, eller være rent humoristiske. Og noen ganger kan man lære like mye om objektet fra navnet, som fra resten av beskrivelsene til sammen. Navn kan i likhet med skjønnlitteratur ikke oversettes ord for ord 1:1, med direkte overføring fra kildepråket til målpråket. Slik for eksempel matemballasje eller bruksanvisninger kan komme unna med å gjøre. Derfor krever det bevisst taktisk problemløsning for å oversette egennavn og skjønnlitteratur. Det finnes en rekke ulike tilnærminger og løsninger på de ulike praktiske utfordringer oversetteren står overfor i ulike deler av sitt arbeid (House, 2009, 29; Qvale, 1998, 22–28). For å snevre oversettelse inn til et håndterbart tema som kan behandles i dybden, vil jeg derfor begrense meg til oversettelse av egennavn i *Magiens farge* (1983) en fantasibok av Terry Pratchett. Den er oversatt av Rolf Andersen og utgitt i første norske utgave 1998. Jeg har benyttet utgaven fra 2003 som er den tredje og siste norske utgaven.

Problemstillingen for avhandlingen er å «avdekke hvordan egennavnene er blitt oversatt, og drøfte hvilken effekt det har». Formålet er å drøfte hvilke grep oversetteren tar i bruk når han oversetter egennavn i *Magiens farge*. Hvordan han balanserer å bevare ordspill og underliggende meningsinnhold, samtidig som han skal oversette kildeteksten til målpråket og den norske leserens kulturelle referansesystem. Gjennom å sette egennavnene fra kildetekst og måltekst opp mot hverandre vil jeg peke på hvordan ulike typer egennavn krever ulike taktikker for oversettelse. Deriblant navn med semantisk innhold, engelske navn med norske ekvivalenter, og navn som bryter med norske skriveregler. Hvilke navn får stå som de er, hvilke byttes ut, gjenskrives eller omskrives, og noen refleksjoner rundt hvorfor. Samt en drøfting av hvilken effekt disse valgene har. Jeg har valgt å benytte en kvalitativ metode, gjennom nærlesing av original og oversatt versjon av én fantasibok. Jeg benytter kvalitativ metode for å avdekke valgene og konsekvensene av oversettelsestaktikkene i denne spesifikke oversettelsen. Den utvalgte boken er kildeteksten *The colour of magic* av Terry Pratchett, og

den norske oversettelsen *Magiens farge* oversatt av Rolf Andersen. Kildematerialet mitt er egennavnene hentet fra kildeteksten og målteksten.

Jeg har benyttet ulike teoretiske innfallsvinkler fra relevant forskning innen norsk, belgisk og angloamerikansk oversettelsestradisjon for å legge det teoretiske grunnlaget for oppgaven. I den norske tradisjonen er det ingen overflod med teori og metode innenfor oversettelses-feltet. Ifølge oversetter og forfatter Per Qvale er dette fordi: «Så mange oversettere arbeider fra kontrakt til kontrakt, fra frist til frist, på et konkurranseutsatt arbeidsmarked og kan ikke ofre mye tid på metodologisk refleksjon (Qvale, 1998, 12).» Derfor er det ikke ønskelig å kun benytte norsk teori om oversettelse. I tillegg vil det tilføre arbeidet en større dybde å ha tilgang på et bredere utvalg av litteratur fra anerkjente internasjonale forskere. Samt at i de norske universitetsmiljøene finnes oversettelse gjerne ikke i større omfang en enkeltemner hos fakultetene for fremmedspråkene (Studievalg.no, u.å.).

Oversettelse er en tverrfaglig øvelse som krever kunnskap om både litteratur, kultur og språk. Tar man et sveipblikk over folkebibliotekets, hyller er det ingen tvil om at litteratur i oversatt form er en sentral del av den norske litterære tradisjonen. På samme måte som norsk litteratur oversatt til andre språk virker inn på deres litterære tradisjon. Tenk bare på rekkevidden til litteraturen til noen av de mest oversatte norske forfatterne, slik som Thor Heyerdahl, Henrik Ibsen og Jostein Gaarder (Qvale, 1998, 59). Hvordan egennavn oversettes fra engelsk til norsk forteller mye om forholdet mellom de to språkene, og dermed en dypere forståelse for hva den norske litteraturens kulturelle-, språklige- og litterære rammer er. Derfor vil jeg argumentere for at oversatt litteratur er nordisk litteratur.

Innledende vil jeg gi en kortere introduksjon til universet som kalles skriveverdenen. Serien inkluderer flere ulike mikroserier som kan leses i sammenheng med resten, eller hver for seg som gode selvstendige historier. *Legenden om skiveverdenen* har mange fellestrekk med annen kjent fantasilitteratur slik som magi, middelalderteknologi, og fokus på store helter. Verdenen har også ulike verdensdeler, med ulike språk, kulturer og religioner. Noe som gir god grobunn for språklige nyvinninger for en kreativ forfatter. Dessuten henger skrivestil, historiefortelling og verdensbygging tett sammen i denne fantasiserien.

2 Fantasilitteratur og *Magiens farge*

Fantasilitteratur er en undersjanger av spekulativ fiksjon (SFF). Spekulativ fiksjon er all fiksjon som avviker fra realisme og gjelder blant annet science fiction, fantasi, og historisk fiksjon. Denne sjangeren selges oftest som ungdomslitteratur, men omfavner bøker med innhold som passer bedre også for både yngre og eldre lesere. På norsk kalles sjangeren fantasy litteratur, fantasilitteratur eller fantastisk litteratur. Fantastisk litteratur er i henhold til etymologien en god benevnelse, da fantastisk i sin opphavsperiode på 1300 tallet betydde noe fra fantasien (Teigland, 2014, 99–101). Men med utviklingen av fantastisk til å være et rent adjektiv, som betyr noe sterkt positivt, kan denne termen være misvisende for den som ikke kjenner bruksområdet. Selv om fantastisk litteratur gjerne er den benevnelsen bibliotekene og forlagene benytter, er det ingen enhetlig praksis blant de som skriver og skriver om fantasilitteratur. Fantasilitteratur er termen jeg velger å benytte. Det er en fornorsking av den engelske benevnelsen, og godt etablert i den norske fagtradisjonen ved siden av fantastisk litteratur og *fantasy* i engelsk språkdrakt.

2.1 Flat-jord-teori som fantasilitteratur

See...

Great A'Tuin the Turtle comes, swimming slowly through the interstellar gulf, hydrogen frost on his ponderous limbs, his huge and ancient shell pocked with meteor craters. Through sea-sized eyes that are crusted with rheum and asteroid dust He stares fixedly at the Destination (Pratchett, 1983, 11).

Se...

Store A'Tuin, skilpadden, kommer. Den svømmer sakte gjennom avgrunnen mellom stjernene, med hydrogenfrost på sine tunge lemmer og det enorme, eldgamle skallet kopparret av meteorkratere. Gjennom oseanstore øyne gjengrodd av slim og asteroidestøv, stirrer han fast mot Målet (Pratchett, 2003, 9).

En flat jord og en kjempeskilpadde som svømmer gjennom verdensrommet legger grunnlaget for 41 bøker om *Legenden om skiveverdenen*. Serien er ikke like kjent for den allmenne befolkning som *Harry Potter* og *A Song of Ice and Fire* som har gjort stor kommersiell suksess gjennom filmer og tv-serie. Men skiveverdensbøkene er blitt oversatt til over 40 språk, og solgt i over 100 millioner kopier over hele verden (BBC, 2023, 3. august). I tillegg

kan det nevnes film-adapsjoner, og tv-serier basert på bøkene, sist ute var *Magiske Maurice og hans gløgge gnagere* som gikk på kino i 2022 (filmweb, 2022). Alt dette sammenlagt må kunne regnes som en suksess, og en annerkjennelse av populariteten av verket som her skal behandles er derfor på sin plass.

Terry Pratchetts skiveverdensserie følger en rekke ulike karakterer fra ulike deler av skiveverdenen gjennom det som kan regnes som flere mindre serier innad i *Legenden om skiveverdenen*. Dette inkluderer Døden, Bygarden i Ankh-Morpork, hekser og trollmenn, og mange flere (terrypratchettbooks.com, u.å.). Den følgende avhandlingen tar utgangspunkt i den første boken av de 41. Det er riktignok omdiskutert hva som *egentlig* er første bok i denne labyrinten av karakterer og historier som *Legenden om skiveverdenen* utgjør. Med 'den første' menes her den som først ble utgitt i 1983, og dermed la grunnsteinen for historien om skiven. Originaltittel for boken er *The colour of magic*, og på norsk bærer den tittelen *Magiens farge*. Boken tar for seg flere kulturmøter, store farer, og reiser både innover mot skivens Nav (Hub) og ut mot Kanten (the Edge).

Historien innledes med at verdens første astrozoologer har bekreftet verdensskilpaddens eksistens ved å senke et fartøy med vitenskapsmenn utenfor kanten på skiveverdenen. «Den store skilpadden var bare en hypotese inntil den dagen da det lille, hemmelighetsfulle kongedømmet Krull, der de ytterste fjellene rager ut over Randfallet, konstruerte en tårnkran med en trinseanordning ytterst på den bratteste klippen (Pratchett, 2003, 9–10).» Mer får leseren ikke vite om Krull i første omgang.

Magiens farge følger hovedkarakterene gjennom en rekke uheldige og ofte livstruende hendelser. Hovedkarakterene gjennom *Magiens farge* er den mislykkede trollmannen Rensvind (Rincewind), som kun har klart å lære seg én magisk formel, uheldigvis er den en av de åtte mektigste i universet, og den bruker hodet hans som tilholdssted inntil den skal spille sin rolle for Historien. Rensvinds reisekompanjong er den naive og imøtekommende turisten Toblomst (Twoflower) som ønsker å oppleve alt verden har å by på fra slåsskamper til helter, magi og underjordiske, og han betaler rikelig med gull fra kofferten sin for å lette på alle utfordringer som måtte oppstå på veien (Pratchett, 2003).

Historien til bokens hovedpersoner begynner med at Toblomst ankommer byens havner. Han er en fattig byråkrat etter sitt lands termer. Det er bare det at han kommer fra Motvektskontinentet (the Counterweight Continent), som hovedsakelig er lagd av gull, og dermed er han styrtrik i Ankh-Morpork (Pratchett, 2003, 22–23). Toblomsts arbeid går ut på å skrive fro-syklings-pastisj (inn-sewer-ants). Han fro-sykling-pastisjer et av byens drikkehull «Den sprukne tromme» (the broken drum) til en altfor høy pris, siden Toblomst stadig ikke

har fått orden på gullverdien i turistdestinasjonen sin. Dermed setter innehaveren fyr på vertshuset sitt for å ta ut den skyhøye forsikringspremien. I sin tur gir dette leserens første introduksjon til Døden, i det den grådige eieren brenner inne i vertshusets kjeller. I tillegg brenner store deler av byen til grunnen (Pratchett, 2003, 49–50, 54–55). Dermed er standarden satt for hva slags ugagn denne duoen er i stand til å sette i spill.

Gjennom de neste kapitlene følger flere ulykker og nær døden opplevelser. Lite vet Toblomst og Rensvind at dette skyldes et terningspill blant gudene, som kjeder seg, og dermed spiller spill med skivens innbyggere som spillebrikker. Skiveverdenens guder er verken dydige eller moralske opphøyet, heller tvert imot (Pratchett, 2003, 63–65).

Konsekvensen er at duoen blir fanget i tempelet til demonen Bel-Shamharot (Pratchett 2003, 86–90), som de overlever ved et lykketreff. Rett etter blir de tatt til fange av en dragerider og tatt til Ormberget hvor livet igjen står i fare (Pratchett, 2003, 109).

I en siste prøvelse ender Toblomst og Rensvind i Krull. For å unnsnippe å bli seremonielt ofret gjemmer de seg i et messingfartøy. Lite vet de at dette er Krulls nyeste forskningsfartøy som skal sendes utfor Kanten. Og boken ender med at de to er i fritt fall mot en sikker død, eller (Pratchett, 2003, 182–184)? Etter en falsk slutt markert med «Slutten» avsløres det at Rensvind som var på utsiden av fartøyet ved avgang, ved et lykketreff har tatt tak i en gren, og henger på utsiden av Kanten. Uten mulighet til å komme seg opp igjen, men i live. For å innhente ham kommer en av Dødens vikarer Skrofulose (Scrofula), men Rensvind nekter å dø. «jeg har ikke brukket noen ben, og jeg har ikke druknet, så hva er det jeg skal dø av? Man kan ikke bare bli drept av Døden. Det må være en grunn (Pratchett, 2003, 184).» Dette øyeblikket skiller seg fra resten av boken, det er eneste gang Rensvind fremviser noe særlig mot. Uten at de når noen enighet, blir valget tatt for dem. Grenen Rensvind holder i knekker, og han faller utenfor Kanten. «Hele Skaperverket ventet på at Rensvind skulle stikke innom. Han gjorde det. Det virket ikke som om han hadde noe valg (Pratchett, 2003, 187).» Og dermed ender *Magiens farge*, på ekte denne gangen, mens hovedkarakterene faller mot det ukjente (Pratchett, 2003, 184–187).

Discworld skiller seg fra en rekke andre episke fantasiserier og historiefortellinger gjennom måten den fortelles på. Det er ingen gjennomgående kamp mellom det gode og det onde, slik en ser i Harry Potter bøkene eller serien om Tidshjulet. Det er ikke tydelig hvem som er helter og hvem som er skurker. Hovedpersonene, særlig i *magiens farge* er regelmessig både dumme og slemme. Det er ingen moralsk oppdragelse som ligger til grunn for bokprosjektet. Overhodet mangler bøkene det seriøse på-død-og-liv-dramaet som mange andre fantasibøker legger til grunn for sin historiefortelling og spenningskurve. Humor kan

sies å være det viktigste virkemidlet, og ‘comic-relief’ en selvfølge like forventet som at Rensvind vil sno seg unna Døden ved hvert møte. Boken inneholder også en rekke metakommentarer som kan leses som ren kritikk av andre store fortellinger. Om det så gjelder bekledningen til kvinnelige snikmordere, politiske intriger eller klisjéer fra fantasilitteraturen.

3 Metode og teori

Formålet med oppgaven er: «å avdekke hvordan egennavnene er blitt oversatt, og drøfte hvilken effekt det har.» Som nevnt innledningsvis er målet å drøfte hvilke grep oversetteren tar i bruk når han oversetter Terry Pratchetts egennavn i Skiveverdensuniverset. Hvordan han balanserer å bevare ordspill og underliggende meningsinnhold, samtidig som han skal oversette kildeteksten til målspåket og den norske leserens forutsetninger for å forstå teksten i sin helhet. Gjennom å sette egennavnene fra kildetekst og måltekst opp mot hverandre vil jeg peke på hvordan ulike typer egennavn åpner for bruk av ulike oversettelsesteknikker. Deriblant navn med semantisk innhold, engelske navn med norske ekvivalenter, og navn som bryter med norske skriveregler. Hvilke navn får stå som de er, hvilke byttes ut, gjenskrives eller omskrives, og noen refleksjoner rundt hvorfor. Samt en drøfting av hvilken effekt disse valgene har. Naturligvis vil først og fremst kildeteksten og målteksten være av aller høyeste relevans, fordi det er disse som vil diskuteres i analysedelen. Det er derfor utført en kvalitativ undersøkelse i form av en nærlesning av oversettelsen *Magiens farge* side om side med originalen *The Colour of Magic*. I tillegg er utvalgt forskningslitteratur og refleksjoner rundt oversettelse av anerkjente norske, belgiske og angloamerikanske oversettere være blant kildene for den påfølgende analyse og drøfting av oversettelsen.

3.1 Introduksjon til oversettelse

Det er ytterst få som behersker mange nok språk i god nok grad til å ikke være avhengig av oversettelse i dagens globale samfunn. De fleste norske innbyggere som fullfører grunnskolen har god opplæring i norsk og engelsk, og gjerne et tredje språk som fransk, tysk eller spansk (Udir, 2020). Men hva med resten av verdens ca. 7000 språk (Ethnologue.com, u.å)? For den gjennomsnittlige nordmann er oversettelse en nødvendig bestanddel for å forstå alt fra næringsinnholdet i frokosten sin, til dialogen i importerte netflixserier. Dette er eksempel på oversettelser som en del av det kapitalistiske globale markedet. Oversettelse har blitt mer synlig de siste årene. Oversettelsen av egennavnene i Harry Potter universet er blant de

oversettelsene som trolig har fått mest oppmerksomhet i Norge. Oversetteren selv, skriver i sin artikkel «Å oversette et fenomen – Harry Potter» At man kan se et skille mellom før og etter Harry Potter med tanke på oppmerksomheten som oversettelser av skjønnlitteratur får (Høverstad, 2002, 59–60).

Bredden i kontekster en møter oversettelser, og bredden i teorier om oversettelse, gjør at noen helhetlig oversettelse teori per dags dato ikke finnes, og kanskje heller ikke er ønskelig (Qvale, 1998, 47–54). For å sette ord på fenomenet oversettelse vil jeg derfor benytte perspektiver fra ulike forfattere. Per Qvale og hans verk om oversettelse *Fra Hieronymus til hypertekst, Oversettelse i teori og praksis* (1998) er den eneste norske av disse. Dette verket inneholder et bredt spekter av referanser til tidligere teorier om oversettelse, blant annet Cicero, Noam Chomsky, og Ivar Aasen. For å berike og utfylle Qvale vil jeg benytte et verk fra serien «Oxford Introductions to Language Study». Oversettelse blir i denne serien tematisert i *Translation* (2009) med Juliana House som forfatter. *Translation* bidrar med en mer vitenskapelig retning på stoffet, hvor *Fra Hieronymus til hypertekst* kan leses mer som en oversetters refleksjoner rundt sitt virke. For å diskutere oversettelse av egennavn spesifikt benyttes artikler av Jan van Coillie, en belgisk autoritet på oversettelse av egennavn i litteratur, og Amal Nouhs «The Power of Names: Name Translation in Young Adult Fiction» I: *The International Journal of Childhood and Women's Studies*.

For å gi et innblikk i bredden av sterke meninger rundt oversettelse, demonstrerer et utdrag fra Qvales refleksjon bredden og motsetningene innen kriterier for en god oversettelse. Å tilfredsstille samtlige punkter er verken mulig eller ønskelig.

1. En oversettelse må gjengi originalen ord for ord.
2. En oversettelse må gjengi originalens idé.
3. Den bør se ut som den er skrevet på norsk.
4. Den skal aldri se ut som den er skrevet på norsk, men åpent fremstå som det den er: en oversettelse.
5. Den bør gjenspeile originalens stil.
6. Oversetteren bør gi den sin egen stil.
9. Den kan fritt legge til og trekke fra originalen.
10. Det må aldri forekomme at noe legges til eller trekkes fra. (Qvale, 1998, 14)

Selv om denne listen baserer seg på teorier rundt oversettelse av skjønnlitteratur er den også relevant for oversettelse av egennavn. Og særlig oversettelse av egennavn i fantasilitteratur, der et navn ofte har en beskrivende funksjon like mye som en navngivende funksjon. Når det gjelder Andersens oversettelse av egennavn i *Magiens farge*, vektlegges å bevare originalens idé og stil. Han trekker aldri fra, men finner løsninger til ethvert ordspill og kultureferanse som skal oversettes.

3.2 Oversettelse av egennavn

Et egennavn defineres som et navn som referer til bestemte personer, steder eller institusjoner. Hensikten med egennavn er å skille enkeltenheter fra helheten, for eksempel én spesifikk karakter fra flere (Nouh, 2022, 36). Egennavn er kulturspesifikke og språkspesifikke og presenterer dermed oversetteren med et særegent problemområde. Hvilke aspekter ved navnet ønsker man å oversette? Og hvordan kan det oversettes? For å oversette egennavn er det også nyttig med en drøfting av hva som ligger i et navn. Spesielt innen skjønnlitteratur, og enda mer i fantasilitteratur formidles det mye gjennom gode navnevalg. Navn kan utstråle identitet og tilhørighet. Navnekonstruksjonen kan vise hva slags land eller område en karakter kommer fra, eller hvilken rolle og status de har i det samfunnet. Noen ganger har karakteren byttet navn i løpet av historien for å endre hvordan hen ønsker å bli sett på. Et navn symboliserer mye. Også fonetikken i et navn kan være med å bestemme hvordan leseren ser karakteren. Harde plosiver gir et annet inntrykk enn myke nasaler og vokaler. I tillegg kan forfatteren skape navn basert på ordspill, lydlikhet med andre ord, eller å rett og slett gi navn som har heldige eller uheldige konnotasjoner og allusjoner (Nouh, 2022, 34–39; van Coillie 2014, 123).

Nouh nevner tre kategorier egennavn kan konstrueres innen. Den første er navn som er ikke-deskriptive, ikke-konnotative og ikke-motiverte. Deres eneste funksjon er å navngi og skille en enkeltenhet fra massen. Dette er navn som A'Tuin og Hugh. Den andre kategorien er navn konstruert av ord med leksikalsk innhold. Disse navnene er motiverte, konnotative og beskrivende. Slik som Breimann og Døden. Den siste kategorien Nouh nevner er kombinasjonen av de to første typene. Dette er navn med konstruksjoner som krøppling-Wa eller Liessa Dragonlady. Den funksjonelle forskjellen på disse tre kategoriene er at det varierer sterkt hvor mye informasjon som kan hentes om karakteren fra navnet (Nouh, 2022, 37). Ofte er navnekonstruksjonene i *Magiens farge* av den andre eller tredje kategorien, og har dermed langt mer informasjon å komme med enn å simpelthen navngi en karakter eller et sted. Blant de 74 personnavnene¹ og de 81 stedsnavnene han benytter finner man ordspill, tydelig konnotasjoner, direkte uheldig bruk av ord med leksikalsk innhold til navn, ekte navn hentet fra den virkelige verden, og det en må anta er nyoppfunne navn trukket fra løse luften. Dermed er en god oversettelse av disse egennavnene, som bevarer deres funksjon utover å

¹ person her i en ytterst bred betydning inkl. b.a. troll og guder

være navngivende, viktig for at meningsinnholdet skal formidles til leseren av den oversatte utgaven.

Van Coillie beskriver flere motivasjonsgrunnlag for oversettelse (*Translator motives*) av egennavn i skjønnlitteratur i «Character Names in Translation, A functional approach» i *Children's Literature in Translation, Challenges and Strategies* (2006). Det er særlig den første av disse motivasjonsgrunnlagene som er relevant for å diskutere oversettelse av egennavn i *Magiens farge*. Dette er det han kaller *the nature of the name*.² Med dette menes alle faktorer som ligger i navnet i seg selv. Dette kan være konnotasjoner, eller om det høres «eksotisk» eller fremmedspråklig ut, og om dette gjør det utfordrende å uttale på målspråket. Egennavn kan også oversettes om de kan være misvisende på målspråket, for eksempel kan typiske feminine navn på ett språk være utelukkende maskuline navn på et annet språk. Van Coillie peker også på at fornavn oftere oversettes enn etternavn, som til tider kan føre til maltrakterte kombinasjoner, og at helheten innad i navnet derfor burde tas hensyn til. Et siste argument for å oversette egennavn basert på navnets kvaliteter, er at rim, rytme og klang eller ordspill kun er overførbare til målspråket gjennom bruk av oversettelse i form av *adaptasjon* (van Coillie, 2014, 129–131).

3.3 Oversettelsesteknikker i *Magiens farge*

Van Coillie kommer med utlegging av flere relevante oversettelsesteknikker i sin artikkel. Selv om artikkelen fokuserer på oversettelse av egennavn i barnebøker er den også høyst aktuell for oversettelse av egennavn generelt. Flere av disse kjenner en igjen ved undersøkelse av oversettelse av egennavn i *Magiens farge*. Den første tilnærmingen som nevnes er former for *ikke-oversettelse*, dette omfavner kopiering (beholdelse av original). Ulempen med denne oversettelsesteknikken er at den kan virke fremmedgjørende på leseren. Spesielt om navnet inneholder referanser til personens personlighet eller for eksempel arbeid, som leseren av målteksten dermed ikke får med seg. Det kan også føre til at leseren går glipp av ønskede konnotasjoner fra forfatterens side. Ikke-oversettelse av navn kan også føre til at referanser navnet bygger på fra kildekulturen ikke blir overført til leseren av målteksten, for eksempel kjente politikere eller andre kjente personligheter. Ikke-oversettelse av egennavn kan også virke fremmedgjørende om handlingen for øvrig ikke inneholder elementer som peker til at fremmede navn «hører til» i handlingen. Det som gjerne kalles *foreignization* innen

² De tre andre er «Textual factors», «The translator's frame of reference», og «other factors» (van Coillie, 2014, 131–136)

oversettelsesteori (Venuti, 1995, 19). Fordelen med ikke-oversettelse av egennavn er om de er ment å være fremmedgjørende i utgangspunktet, for eksempel om det er nyoppfunne navn som skal høres fremmede ut.

En form for adaptasjon til målspråket kan være å adaptere navnet gjennom en fonologisk motivert oversettelse. Dette brukes gjerne på navn uten bestemt leksikalsk innhold, der det er inntrykket navnet gir, i kraft av hvordan det høres ut, som er betydeligst å bevare (Van Coillie, 2006, 125–126). Dette kan enten være gjennom en fornorsket skrivemåte, eller å benytte en norsk utgave av navnet (eksonym). For eksempel kunne man oversatt det engelske Hugh til den norske ekvivalenten Hugo. Eller endrer det assosiasjonene leseren bygger rundt karakteren? Hva om man lar navnet stå som det er? For en engelsk leser er Hugh et nokså vanlig navn. Dessuten kjenner et moderne publikum til navn som Hugh Grant, Hugh Jackman og Hugh Hefner. Hugo har andre konnotasjoner. Et politisk interessert individ vil ha fått med seg Hugo Chávez. Så selv om den norske oversettelsen i teorien kan sees som en norsk ekvivalent, er ikke navn nøytrale, og assosiasjonene vil være ulike i ulike kulturer. Samtidig er ikke Hugh et normalt norsk navn, og kan derfor virke fremmedgjørende på leseren (Van Coillie, 2014, 124–127).

Når det kommer til egennavn med spesifikke konnotasjoner, vil gjerne konnotasjonene være språk- og kulturspesifikke. Dette betyr at oversetteren må ha god kunnskap om både kilde- og målkulturen for å kunne videreføre den underliggende meningen (og evt. humoren) til leseren av oversettelsen. Ulike aspekter som da må bevares kan være funksjon, som at navnet referer til personlighetstrekk eller arbeidsområder, eller kanskje likhet til dyr eller andre vesener. I tilfeller hvor konnotasjonene ikke lar seg overføre direkte kan en løsning være å finne tilsvarende ordspill eller underliggende betydninger. Da bevares ikke nødvendigvis den originale betydningen, men leseren av oversettelsen vil få oppleve samme type spill på navns kvaliteter som leseren av originalen, og forfatterens stil beholdes, om så i en tilpasset form (Van Coillie, 2006, 127–128).

Blant de navngitte skapningene på skiveverdenen finnes langt mer enn bare mennesker av ulike slag. Man må også regne med verdensskilpadden A'Tuin (A'Tuin the World Turtle), guder og helter, personifikasjoner av abstrakte fenomener og magiske og underjordiske skapninger som drager og troll. Derfor er den følgende avhandlingen inndelt i kapitler for å kunne gå i dybden på de enkelte kategorier, og se på deres enkelte særtrekk. Målet er å vise ulike taktikker oversetteren har brukt i møte med navn av ulike opphav, og hva oversetteren har valgt å beholde eller erstatte med egne løsninger. Oppsummert er det disse oversettelsesteknikkene som er særlig relevant for analysen:

- *ikke-oversettelse*, kopiering - egennavnet endres ikke under oversettelsesprosessen
- *Adaptasjon* - fonologisk eller morfologisk adaptasjon er særlig relevant for denne analysen. Dette innebærer fornorsking av skrivemåte innad i egennavn for å tilpasses norsk ortografi og fonologi, og omstilling av ordstilling innad i egennavn.
- *Semantisk oversettelse* – oversettelse som tar sikte på å bevare egennavnets semantiske innhold, og gjøre det tilgjengelig for leseren av målteksten. Oversettelse av ord med leksikalsk innhold.

4 Analyse

Det følgende kapittelet er min analyse av forholdet mellom egennavnene i kildeteksten *the Colour of Magic* og målteksten *Magiens farge*. Hvert delkapittel tar utgangspunkt i en utfyllende tabell med innhentet materiale fra originalen sidestilt med oversettelsen, sidetall er oppført i parentes. For å vise ulike taktikker som benyttes i denne oversettelsen har jeg valgt ut noen eksempler som diskuteres i dybden. De øvrige navnene i tabellene demonstrerer hvor ofte enkelte taktikker benyttes. Dette hadde ikke kommet frem om kun et eksempel på hver oversettelsestaktikk var tatt med. For å diskutere funnene benyttes teori fra teorikapittelet.

4.1.1 Personnavn

Persongalleriet i *legenden om skiveverdenen* strekker seg tilsynelatende i det uendelige. Som nevnt innledningsvis er det stor bredde i hvem som nevnes ved navn, og kreativiteten i utformingen av navnene viser samme bredde. Personnavnene får stort sett stå uoversatt, med unntak av de navnene som er tydelig inspirerte av ord med leksikalsk innhold, eller ordspill på slike. Gjennom eksempler fra ulike typer navn vil jeg gjennom de kommende delkapitlene vise hvordan ulike typer personnavn oversettes, og hvilken effekt dette kan sies å ha. Med ulike typer navn menes her navn med semantisk innhold, navn som er direkte personifiseringer av abstrakte fenomener, navn av ukjent opprinnelse og navn hentet fra den virkelige verden som er kjent for allmenheten.

4.1.2 Navn med semantisk innhold

Kerible the Enchanter (16)	Trollmannen Frusom (14)
----------------------------	-------------------------

old Fredor (17)	gamle Fredor (14)
Weasel (17)	Røyskatt (14)
Brawd the Hublander (18)	Bravd fra Navlandene (15)
Rincewind the wizard (18)	Trollmannen Rensvind (15)
Twoflower (20)	Toblomst (16)
The Partician of Ankh-Morpork (23)	Patrisieren av Ankh (18)
Blind Hugh (23)	Blinde Hugh (18)
Cripple Wa (23)	Krøpling-Wa (18)
Gorriin the Cat (27)	Katte-Gorriin (20)
Broadman (27)	Breimann (20)
Heric Whiteblade (36)	Heirik Hvitblad (26)
Hrun the Barbarian (36)	Hrun barbaren (26)
Erig Stronginthearm (50)	Eirik Sterkiarmen (35)
Black Zenell (50)	Sorte Zenell (35)
Chimera (62)	Kimæra (42)
Zlorf Flannelfoot (64)	Zlorf Flanellfot (43)
Liessa Wyrmbidder (153)	Liessa Ormebyder (104)
Liessa Dragonlady (177)	Liessa dragefrue (118)
Bronze Psepha (162)	Bronse-Psepha (109)
Codice of Chimera (174)	Codice fra Kimæra (116)
Ninereeds the Masteraccount (175)	Nistrå mesterregner (117)
Greicha the first (186)	Greicha den første (124)
Loresmaster (209)	Lærdomsmeester (127)
Jack Zweiblumen (209)	Jack Zweiblumen (138)
Arch-Astronomer of Krull	Erkeastronomen av Krull (143)
Goldeneyes Silverhand Dactylos (216)	Gyldenøyne Sølvhånd Dactylos (144)
Master Launchcontroller (218)	Mesterutskytningskontrolløren (145)
Garhartra Guestmaster (252)	Garhartra Gjestemester (165)

Innenfor kategorien navn med semantisk innhold befinner blant annet de to hovedpersonene Rensvind (Rincewind) og Toblomst (Twoflower) seg. Begge disse navnene er sammensatt av to ord som ikke gir noen umiddelbare dypere mening, men nærmest kan se på som et dadaistisk navnestunt. Begge navnene er oversatt direkte med semantiske ekvivalenter på

norsk, dette gjør at effekten fra kildeteksten beholdes. Fonologisk sett er det begrensede endringer om en ser på kvaliteter knytt til sonoritet og dermed lydbildet. Om en skal legge noen dypere konnotativ mening i navnene, er diskuterbart. I dette tilfellet ser det ut til at forfatteren har ønsket å skape navn som ikke kan knyttes til allerede kjente personer, noe han har lyktes med. Og oversetteren adapterer denne effekten til norsk gjennom sin reproduksjon av navnene i det van Coillie ville klassifisere som en type oversettelse som sikter på å reprodusere bestemte konnotasjoner. Dette er en oversettelsestaktikk som brukes jevnlig i *Magiens farge*. Om oversetteren ikke hadde tatt disse grepene og heller basert seg på ikke-oversettelse av denne typen navn med semantisk innhold kunne mye av den underliggende humoren og meningsinnholdet i navnene bli tapt for den intenderte leseren av målteksten (van Coillie, 2014, 125–128).

Det er flere av personnavnene som bygger på ordspill og har en tilsiktet humoristisk effekt. Noen av de er ordspill som beskriver karaktertrekk, mens andre henviser til stilling og tilhørighet i samfunnet. Slik som trollmannen frusom (Kerible the encanter) som spiller på ordspillet *terrible*/grusom. Dermed gjøres leseren oppmerksom på trollmannens generelle karaktertrekk, uten at de beskrives mer utfyllende ellers i teksten. Et av de andre navnene som referer til en karakters fysiske egenskaper er den lille feite pub eieren Breimann (Broadman). Oversettelsen av navnet fokuserer på å bevare funksjonen ved navnet hans som karakterbeskrivende. En annen form for oversettelse av tilnavn med underliggende mening er Krøpling-Wa (Cripple Wa). Det kan påpekes noen ulikheter ved den norske ekvivalenten kontra originalen. I Norsk uttales /w/ som [v] – noe som gir et «hardere» lydbilde enn ved den engelske [w] som er å regne som en halvvokal på grunn av sin høye sonoritet. *Cripple* ender også på vokal som gjør at navnet flyter over i tilnavnet *Wa*, og fører til en mye mykere uttale enn det norske Krøpling-Wa. Dette viser at navnets karakterbeskrivende funksjon har blitt vektlagt over navnets fonologiske kvalitet.

Et interessant eksempel på en semantisk oversettelse der det ikke nødvendigvis er tydelig hva som er den norske ekvivalenten finner leseren i Weasel som oversettes til røyskatt. Her benytter oversetteren seg av en alternativ oversettelse som kan vekke de samme konnotasjonene som originalen, uten å være en ‘direkte oversettelse’. Oversetteren kan ta utgangspunkt i at Pratchett trekker på britisk språkbruk, og at denne forutanelen er grunnlaget for valget av oversettelse. På engelsk er *weasel* fellesnavn for slekten *Mustela* i *Musteliane* familien. På norsk kalles tilsvarende dette mårfamilien. På engelsk var originalt Weasel kun navnet på den spesifikke arten *Mustela Nivalis*, som på norsk tilsvarende snømus. Så hvordan lander da oversetteren på å kalle Weasel Røyskatt på norsk? Weasel som kallenavn

eller tilnavn er ifølge *Collins Dictionary* «a sly or treacherous person («Weasel», u.å)».

Snømus har ingen sånne egenskaper tilknytt seg på norsk, derimot maler det bilde av en liten hvit gnager. Ikke passende for en sleip landeveistrøver. Da blir røyskatt et bedre valg, selv om bruken av røyskatt som tilnavn ikke er like utbredt som *weasel* er på engelsk.

Et par av eksemplene fra tabellen ovenfor er strengt tatt arbeidstitler heller enn personens navn, slik som Erkeastronomen av Krull (Arch-Astronomer of Krull), og Mesterutskytningskontrolløren (Master Launchcontroller). Likevel er det interessant å se hvordan oversetteren finner norske oversettelser til disse engelske neologismene. Her kommer det norske språks produktive ordsammensetting til rette. Effekten kan sies å forsterke den humoristiske kvaliteten fra originalen, siden engelske språkbrukere gjerne ikke benytter en like produktiv ordsammensetting som det norske språkbrukere gjør. Så selv om originalen også har bisarre arbeidsstillinger, blir selve jobbtitlene mer virkningsfulle på norsk. Resultatet blir gjerne lange jobbtitler med samme litterære humoristiske kvalitet av typen overbuljongterningpakkemesterassistent av Øystein Sunde (1986).

En av arbeidstitlene som skiller seg ut er Patrisieren av Ankh-Morpork (the Patrician of Ankh-Morpork). Patrisieren er president/diktator/tyrann (alt ettersom hvordan en ser det) av bystaten Ankh-Morpork. Patrisier på norsk og *Patrician* på engelsk brukes likt. Det er en benevnelse på aristokratiet i det gamle Roma, og om høyadel og aristokrati i en rekke europeiske land fra middelalderen og tidlig moderne tid. I ingen historisk kontekst har det vært tittelen til en statsleder på den måten det brukes i *The Colour og Magic* («Patrician» u.å.; «Patrisier» u.å). Å være Patrisier bærer likevel med seg betydningen av å være av overklasse kulturelt, sosialt og politisk, noe patrisieren av Ankh-Morpork på alle måter er. Den direkte oversettelsen av tilnavnet/tittelen bærer dermed videre dunsten av overklasse fra kildepråket til målpråket.

Blant to av karakterene med tilnavn med semantisk innhold, er oversettelsen av fornavnet deres mer interessant enn tilnavnene. Heirik Hvitblad (Heric Whiteblade) og Eirik Sterkiarmen (Erig Stronginthearm) har navn konstruert etter samme mønster. Fornavnet er en versjon av Erik som finnes i mange versjoner både på norsk og engelsk, og et tilnavn skapt av sammensetting av ord med semantisk innhold som sier noe om karakterene. At oversetteren har valgt å oversette disse personnavnene med beslektede navn fra målpråket henger ikke sammen med taktikken for resten av oversettelsen. Han har ikke oversatt Hugh til Hugo, Liessa til Lisa, og ikke engang benyttet en ortografisk fornorsking av Dactylos til Daktylos. Dermed ser det ut som en inkonsekvent oversettelse, hvor oversetteren midtveis har skiftet stillingen han tar til navneoversettelse. Men det gjelder bare Heirik og Eirik. En mulig

forklaring er at Heirik Hvitblad ser mer sammenhengende og troverdig ut en Heric Hvitblad, og samme med Eirik Sterkiarmen enn Erig Sterkiarmen. Dette for å unngå inkonsistens mellom fornavn og etternavn om kun en av de oversettes (van Coillie, 2014, 130). Men så hører det også med i en fantasifortelling med en rekke ulike nasjonaliteter at det finnes en rekke ulike navnetradisjoner. Det er mulig at oversetteren har fornorsket fornavnene til disse to heltene, nettopp for å få de til å høres norske ut, eller i det minste en nasjon som kan minne om Norge, som en liten kulturell bonus for leseren av den norske oversettelsen. Opphavet deres er ikke kjent, heller ikke om de kommer fra samme nasjon, så dette blir ikke mer enn spekulasjoner.

4.1.3 Guder og personifiseringer av abstrakte egenskaper

Death (36)	Døden (26)
Disease (41)	Sykdom (29)
Famine (41)	Sult (29)
Sek (56)	Sek (38)
The Creator (60)	Skaperen (41)
Alohura, Goddess of Lightning (87)	Alohura, lyn-gudinnen (58)
Reason (89)	Fornuften (59)
Blind Io (96)	Blinde Io (63)
Offler the Crocodile god (96)	Krokodilleguden Offler (64)
Zephyrus the god of slight breezes (96)	Zephyrus, gud for mild bris (64)
Fate (96)	Skjebnen (64)
The Lady (96)	Fruen (64)
Chance (96)	Tilfeldighet (64)
Destiny (97)	Fremtiden (64)
Druellae (114)	Druellae (77)
The Sender of Eight (116)	Åttesenderen (80)
The Soul Render (129)	Sjeleflengeren (87)
Causality (154)	Kausaliteten (104)
Hades (283)	Hades (184)
Scrofula (286)	Skrofulose (186)

Mange av de sentrale gudene i Skiveverdenuniverset er personifiseringer av abstrakte fenomener. Dette gjelder blant annet Døden (Death), Fruen (the Lady) og Tilfeldighet (Chance). Disse gudene er i utbredt grad personifiseringer av navnene sine i en bokstavelig betydning, og deres personlige egenskaper bestemmes dermed av navnene deres. Denne kategorien med navn er dermed en ekstrem ytterkant av at navn i fantasilitteratur har en tilsiktet effekt som karakterbeskrivende.

Det oppstår noen utfordringer i oversettelsen fra engelsk til norsk. På norsk benyttes 'skjebnen' om både det engelske *fate* og *destiny*. På norsk kan arveordet 'lagnad' også brukes som et synonym for 'skjebnen', men det er lite i bruk i dag, og bruken er mer utbredt i nynorsk enn bokmål skal en tro ordbokene.no som oppgir fem ulike betydninger og bruksområder for 'lagnad' på nynorsk, og kun et på bokmål («lagnad» u.å.). Dermed har oversetteren sett seg nødt til å erstatte navnet med et substantiv annet fra målspråket (van Coillie, 2014, 127). Resultatet er å oversette *Destiny* til 'Fremtiden', semantisk har det et ulikt innhold, men er vanligere i bruk på målspråket, og har tilknyttet mening i og med at skjebnen gjerne peker til noe som venter i fremtiden.

Det er også en rekke guder med navn som er mindre kjent for leseren og som en dermed ikke har like mange fordommer om når de presenteres. Blinde Io (Blind Io), Krokodilleguden Offler (Offler the Crocodile god) og Sek (Sek) er ulike eksempler på hvordan dette kan arte seg. Grunnen til at disse gudene har så ulike navn er at de tilhører forskjellige religioner fra forskjellige regioner og kulturer på Skiveverdenen. Dermed må også gudenes navn følge navneskikken i stedet de har sin tilhørighet. Oversetteren har latt disse gudenavnene stå mest mulig uoversatt da deres funksjon ikke er å formidle noen bestemte konnotasjoner utover det leksikalske innholdet noen av gudenavnene har. Slik som at krokodilleguden Offler manifesterer seg som en krokodille.

Det finnes også en rekke eksonym. Med dette menes det oversettelser som er bestemt av eksterne institusjoner, og dermed er muligheten til stede for å låne og adopterte disse inn i bokens oversettelse. Zephyrus, gud for mild bris i gresk mytologi opptrer så vidt i *Magiens farge*. Her har oversetteren valgt å ikke bruke den fornorskede utgaven Sefyros/Zefyros. En begrunnelse for hvorfor er ikke godt å peke på. Det er mulig oversetteren har ønsket å holde seg mest mulig til ikke-oversettelse, å ikke oversette navn uten leksikalsk innhold. Det kan også hende oversetteren ikke kjente til den norske ekvivalenten.³ Hades vil trolig være bedre

³ Norske ordbøker gir ikke trekk på verken original eller fornorsket versjon av navnet. Fornorskelsene Zefyros/Sefyros er i bruk blant annet på snl, og ved navngivning av norsk vindmøller: des Bouvrie, 2020; Sustainable energy, u.å

kjent for kjennere av gresk mytologi, her benyttes samme skrivemåte på norsk og engelsk, og dermed kan man ikke knytte noen slutninger fra dette. *Scrofula* er et eksempel hvor oversetteren har brukt eksonymet skrofulose, som for øvrig er en form for tuberkulose, og dermed en troverdig vikar for døden, som vedkommende opptrer som.

4.1.4 Navn uten kjent opprinnelse

Terry Pratchett er blant de forfatterne som ikke kvier seg med å introdusere for mange karakterer for det lesende publikum. Dermed er det en hele rekke navn å ta av for dem som skal se på oversettelsen av disse. Det finnes uttømmende fanforum (<https://www.terrypratchettbooks.com/>, u.å) for den som er interessert i å kjenne opprinnelsen til noen av dem, men som oftest ser de ut til å være trukket fra løse luften, og ofte er forfatteren selv motvillig til å kommentere hvor de kommer fra. Dermed er oversetterens rolle både komplisert og fri, alt ettersom hvilken taktikk hen velger i oversettelse av disse navnene. I *Magiens farge* er den gjennomgående trenden ikke-oversettelse. Dette bevarer den fremmedgjørende effekten en må tro at navn som A'tuin og Rerpf også har på kildetekstens lesere (van Coillie, 2014, 125).

A'Tuin (11)	A'Tuin (9)
Berilia (11)	Berilia (9)
Tubul (11)	Tubul (9)
Great T'Phon (11)	Store T'Phon (9)
Jerakeen (11)	Jerakeen (9)
Bravd the Hublander (18)	Bravd fra Navlandene (15)
Ymor (25)	Ymor (19)
Withel (26)	Withel (20)
Stren (72)	Stren (48)
Grinjo (73)	Grinjo (49)
Rerpf (74)	Rerpf (50)
K!sdra (162)	K!sdra ⁴ (109)
Lio!rt Dragonlord (169)	Lio!rt Drageherre (114)
Tethis (226)	Tethis (150)

⁴ Om uttale av [!]: «den skjærende klykkelyden bak i halsen som Rensvind bare kunne tenke på som en slags innebygd tegnsetting (Pratchett, 2003, 114).»

De navnene i *Magiens farge* som muligens skiller seg sterkest ut er navnene fra Ormberget. Denne befolkningen som ellers er kjent for å ri imaginære drager, benytter «!» som grafem. Dette forekommer ellers ikke i navnekonstruksjoner i denne boken. Som en kan lese av tabellen ovenfor inntar oversetteren en passiv holdning til disse navnene. Han unngår å fornorske, gjendikte eller på andre måter endre dem. Dette skaper en fremmedgjørende effekt for den norske leseren. Det som gjerne kalles *foreignization* innen oversettelsesteori (Venuti, 1995, 19). Leseren vil merke seg det fremmede og ukjente og på dette viset bli nødt til å merke seg de ulike kulturene som er i spill i boken. Dette vil også forekomme for leseren med engelsk som førstespråk, men enkelte elementer som for eksempel konstruksjoner med [th] vil være mindre fremmede for en engelskspråklig leser enn en norskspråklig leser, siden denne konstruksjonen opptrer frekvent i engelsk skriftspråk, men ikke i de norske skriftspråkene.

4.1.5 Konklusjon personnavn

Av funnene blant de ulike personnavnene kan en se en hovedtendens til ikke-oversettelse. Personnavn gjennomgår kun i begrenset grad noen form for oversettelse i *Magiens farge*. Dette være engelske navn hentet fra virkeligheten, eller oppfundne navn som er konstruerte for å skape følelsen av andre kulturer og språk. Ved å ikke oversette disse navnene beholder oversetteren den fremmedgjørende effekten forfatteren har konstruert gjennom å benytte nyskapt navn. Fantasilitteratur og også *Legenden om skiveverdenen* skaper med vilje en fremmedgjørende effekt gjennom å konstruere nye og ukjente navn og steder som leseren får oppdage en bok av gangen. En kan likevel argumentere for at fremmedgjøringseffekten blir forsterket for en leser av den norske oversettelsen kontra kildeteksten fordi avstanden de nykonstruerte navnene har i målspåket kontra kildespråket øker. De navnene som blir oversatt er de som inneholder eksplisitt semantisk innhold, og i form av tilnavn basert på substantiv eller navn som ellers baserer seg på konnotasjoner, ordspill og annet underliggende meningsinnhold.

4.2 Stedsnavn

Alle fantasiunivers av betydning har en verden spekket av ulike folkeslag, kulturer, og klimasoner. Skiveverdenen er intet unntak. Alt fra gatesmug til verdensdeler har fått navn som

står i samsvar til kulturen de tilhører. Noe som uten tvil er gjort uten hensyn til den kommende oversetteren, når ordspill og kulturspesifikke idiomer blandes inn i navnekonstruksjonene.

4.2.1 Retningsord

Hubward (18)	Navover (15)
Rimward (18)	Randover (15)
Widdershins (18)	Motspinnveis (15)
Turnwise (18)	Spinnveis (15)

Den flate verdenen som snurrer gjennom verdensrommet på en skilpaddes rygg operer ikke med himmelretningene nord, sør øst og vest. I stedet baserer retningsdefinisjoner seg på skiveverdenens geografi. Dermed er innover mot midten Navover (Hubward), utover mot Kanten Randvis (Rimward), med klokken/rotasjonen er spinnveis (Turnwise) og mot klokken/rotasjonen er Motspinnveis (Widdershins). Planeten roterer for øvrig spinnveis sett ovenfra. *Widdershins* spiller på et gammelt britisk ord for å gå mot klokken, men mer utbredt ble det brukt om bevegelse feil vei, eller å gjøre noe galt («Widdershins» u.å). Resten av retningsordene er sammensatte ord med fokus på retningsvisende funksjon. På norsk ser alle disse ut til å være neologismer for å tilfredstille oversettelsesbehovet. De følger samme regler for konstruksjon som de engelske uttrykkene.

Nav er benevnelsen på den sentrale delen av et hjul («Nav» u.å), *hub* kan på engelsk fylle samme funksjon, men har også andre funksjoner, for eksempel som senter for en region («Hub» u.å). Denne betydningsrikheten på engelsk går tapt i den norske oversettelsen, men det mest essensielle blir bevart, nemlig at Navet er i sentrum av skiven.

4.2.2 Områder av ukjent størrelser

The Destination (11)	Målet (9)
The World (11)	Verdensskiven (9)
The Great Turtle (11)	Den store skilpadden (9)
The Rimfall (11)	Randfallet (9)
The Edge (11)	Kanten (9)
The Birthplace (12)	Fødestedet (10)

The discworld (16)	Verdensskiven (13)
the multifold dimensions of Beyond (28)	De mangfoldige dimensjonene Hinsides (21)
Here or There (30)	Her og Der (22)
The Rim (104)	Randen (71)
Somewhere Else (139)	Et Annet Sted (93)
Bathys (236)	Bathys (236) [planet]
Circumfence (226)	Omkransen (150)

Først og fremst må en kunne kommentere at stedsnavn i Skiveverdenen kan oppstå temmelig virkårlig. I likhet med at Pratchett skaper gudenavn av alminnelige ord som Døden og Fruen, skaper han stedsnavn ved å benytte alminnelige substantiv skrevet med stor forbokstav. Fine eksempler på dette er Et Annet Sted (Somewhere Else), Her og Der (Here or There), og De mangfoldige dimensjonene Hinsides (the multifold dimensions of Beyond). Stort sett er meningsinnholdet i disse eksplisitt, og kan oversettes uten å veie ulike funksjoner mot hverandre.

Et av de mer meningstyngede stedsnavnene innad i denne kategorien er gjerdet rundt Kanten. Navnet dets bygger på et ordspill som eksplisitt diskuteres i dialogen mellom Rensvind og Tethis. «'Omkransen?' gjentok han. [...] 'Aha. Du mener omkretsen,' sa Rensvind. 'En omkrets bruker å gå rundt ting.' 'Det gjør også Omkransen,' sa trollet.» Dette er et av de få eksemplene på at noes navngiving blir diskutert i boken, som oftest blir ordspill overlatt til leseren å plukke opp på egen hånd. Ordspillet bygger på Omkrets (Circumference), som dermed blir Omkransen (Circumfence). Krans på norsk assosieres først og fremst med «ringforma fletting av blomstrar, blad og anna prydmateriale» men kan også bety en 'ring eller krets' («krans» u.å). Så selv om circum+fence er et tydeligere og mer direkte ordspill, siden omkransen beskrives som et gjerde som går rundt hele sirkelhavet, må en kunne sette pris på at ordspillet også kunne overføres til norsk på samme premiss og med samme humor (van Coillie, 2014, 127–128).

4.2.3 Geografi: Land, elver, hav og fjell

Krull (11)	Krull (9)
Ankh-Morpork (15)	Ankh-Morpork (13)

Hubland wastes (16)	ødemarkene ved Navet
the Brown Islands (26)	De brune øyer (20)
the Circle Sea (28)	Sirkelhavet (21)
Orohai peninsula (33)	Orohai-halvøya (24)
the Agatean Empire (34)	Det agateiske imperium (25), Agateerriket (27)
the Counterweight Continent (34)	Motvektskontinentet (25)
Morpork Mountains (36)	Morporkfjellene (26)
the Turnwise Ocean (43)	Spinnveishavet (30)
Hell (44)	Helvete (31)
the Caderack Mountains (51)	Kaderakfjellene (35)
Gonim (62)	Gonim (42)
Ecalpon (62)	Ekalpon (42)
the Golden Empire (62)	Det gyldne imperium (42)
Psephopolis (78)	Psephopolis (52)
Chirm (90)	Chirm (90)
Rammerorck Mountains (104)	Rammerorkfjellene (71)
Howondaland (123)	Howodaland (83)
the Wyrnberg (149)	Ormeberget (101)
Dragonhome (163)	Drageheim (110)
Mithos (179)	Mithos (119)
the Great Nef (200)	Store Rhym (132)
the Dread Land (203)	Det gruelige land
Ice System of Zeret (212)	Zerets is-system
the Light Dams of the Great Nef (216)	Lysdemningen i Store Rhym (144)
the Dehydrated Ocean (219)	det Dehydrerte havet (146)
Rehigreed Province (231)	Rehigreed-provinsen (153)
Gorunna Trench (245)	Gorunnagraven (161)
Urabewe (247)	Urabewe (162)
Klatch (247)	Klatch (162)
Pseudopolis (286)	Pseudopolis (174)

Blant stedsnavnene i denne kategorien ser en samme tendens som ved oversettelse av personnavnene. Nemlig former for ikke-oversettelse, med reproduksjon av navn der det er underliggende konnotasjoner (van Coillie, 2014, 125–128). At det *Great Nef* oversettes til ‘Store Rhym’, kan se ut som en tilfældighet. Med mindre oversetteren har kjent til opphavet til navnet på ørkenen *Great Nef*. Navnet er et spill på det britiske myrområdet The Great Fen («Great Nef», u.å; <https://www.greatfen.org.uk/>, u.å.). Med *Fen* stavet baklengs for å skape ørkennavnet, på samme måte som det motsatt av et myrlandskap kan sies å være en ørken så tørr at det har negativt regn sånn som Store Rhym. Når en kjenner til reglene for den engelske navnekonstruksjonen er dermed den norske løsningen også lett å avsløre, store Rhym, fra store myr (med en h for å ikke gjøre ordspillet for åpenbart). Dette er et eksempel på at et kjent landområde som en britisk leser gjerne kjenner til, har mye mindre sannsynlighet for å være kjent for den norske leseren. Dermed har oversetteren erstattet egennavnet fra originalen med et substantiv som fyller samme funksjon (typen landeområde), for å reprodusere samme typen ordspill i konstruksjonen av navnet (van Coillie, 2014, 126).

De øvrige geografiske navnene i *Magiens farge* er norske reproduksjoner av de originale stedsnavnene. Som regel innebærer dette kun tilpassing av indre syntaks (ordrekkefølge innad i navnet), og sammenskrivninger der engelsk har delte ord, evt sammensetting med bindestrek. Noen eksempler er: Ødemarkene ved navet (hubland wastes) som oversettes etter samme mønster som andre konstruksjoner med Nav (hub). Motvekstkontinentet (the Counterweight Continent) og Kaderakfjellene (the Caderack mountains) er reproduksjoner hvor produktiviteten i norsk språk kommer til sitt rette i dannelsen av lengre stedsnavn, på en måte som ikke praktiserer på engelsk.

Ortografiske tilpasninger av skrivemåten ser ut til å være utført kun unntaksvis. Kaderakfjellene (the Caderack Mountains) har omskrivning fra /c/ til /k/ og forenkling fra /ck/ til /k/. Det samme gjelder Ekalpon (Ecalpon) og Rammerorkfjellene (the Rammerorck mountains). Mens Chirm (Chirm) og Klatch (Klatch) som begge har /ch/ får stå uendret. Dette er en normal grafemsammensetting i engelsk, men uvanlig i norske konstruksjoner og kan dermed være forsterket fremmedgjørende for den norske leseren kontra den engelske (van Coillie, 2014, 125). Dette er samme tendens som i oversettelsen av egennavn, at enkelt engelske lydkombinasjoner aksepteres, mens andre omskrives.

4.2.4 Ankh-Morporks bydeler

The Wizard's Quarter (15)	Trollmannskvartalet (13)
Merchants Street (15)	Kjøpmannsgaten (13)
downtown-Morpork (15)	sentrum av Morpork (13)
Ankh (15)	Ankh (13)
the Deosil Gate (17)	Deosilporten (14)
Morpork shore (23)	Morpork-siden (18)
Pearl Dock (23)	Perlekaien
The Hub Gate (40)	Navporten (28)
The Whore Pits (48)	Skjøgehulelne (33)
Plaza of Broken Moons (57)	De brukne månens plass (39)
The River Gate (61)	Elveporten (42)
Rime Street (69)	Rimstredet (46)
Frost Alley (69)	Frostalleen
Brass Bridge (74)	Messingbroen (50)
Short Street (79)	Stuttgaten (53)
Filigree Street (79)	Filigransveien (53)
Widdershins Gate (85)	Motspinnporten (57)
The Killing Ground (192)	Drapsmarken (128)

I reproduksjonene av gatenavnene ser det ut til at oversetteren har tatt frem synonymordboken for å berike teksten. Oversetteren nevner totalt fire gatetyper: gate, stred, allé og vei, hvor engelsk kun bruker *street* og *alle*. Effekten av dette er gatenavn med større variasjon enn originalen. Dette bidrar til å styrke bildet av Ankh-Morpork som blir beskrevet som alt annet enn en organisert by med rette og oversiktlige gater. Dermed kan det sies at friheten oversetteren tar seg til å variere gatetypen mer enn forfatteren gjør at beskrivelsen av byen blir mer autentisk (van Coillie, 2014, 127).

Utover dette er tendensen lik som ved oversettelse av person- og stedsnavn for øvrig. Ord med semantisk innhold oversettes med den tilsiktede effekten å bevare det underliggende meningsinnholdet. Dette gjøres gjerne i kombinasjon med sammenskrivning der engelsk har oppdelte konstruksjoner som Navporten (the Hub Gate) og Skjøgehulene (the Whore Pits).

4.2.5 Institusjoner, tempel, puber og universitetet

the Crimson Leech (17)	Den blodrøde igle (14)
the Broken Drum (25)	Den sprukne trommer (19)
The Temple of Small Gods (27)	Smågudenes tempel (20)
Unseen University (30)	Det usette universitetet (22)
the Temple of the Seven-Handed Sek (56)	Tempelet til den syvhåndede Sek (40)
The Groaning Platter tavern (74)	Det bugnende matfat (50)
Temple og Bel-shamharoth (106)	Tempelet til Bel-Shamharoth (72)
Palace of Archmandrite of B'Ituni (123)	Palasset til Erkemandritten av B'Ituni (83)
The Tomb of Pitchiu (216)	Pitchius grav (144)
Palace of the Seven Deserts (216)	Palasset i De syv ørkener (144)

Tendensene for disse samfunnsinstitusjonene enten det er puber eller tempel er at navnene er konstruert med ord med leksikalsk innhold. En oversettelse som fortjener kommentar er Palasset i De syv ørkener (Palace of the seven Deserts) i originalen benyttes *of the* som alminnelig heller oversett 'av de', dermed ville en alternativ oversettelse lydd Palasset av de syv ørkener, som henviser til tilhørighet til de syv ørkener heller enn geografisk lokasjon i de syv ørkener. Om palasset ligger i ørkenen eller et helt annet sted får leseren derimot ikke vite, og dermed står oversetteren teknisk sett fri til å plassere palasset *i* de syv ørkener.

I oversettelsen av Palasset til Erkemandritten av B'Ituni (Palace of Archmandrite of B'Ituni) oversettes det leksikalske innholdet slik en til nå har lært seg å forvente av oversetteren. Men *Archmandrite* er ikke en neologisme, men lånt fra den ortodokse kirken, og er en benevnelse på en leder av et kloster eller en gruppe kloster («Archmandrite» u.å). På norsk høres Erkemandritten direkte uheldig ut (Erke-mann-dritt). Det finnes ingen norsk oppslagsform av ordet, men normalt benyttes Arkimandritt, som ikke har de samme uheldige konnotasjonene. Det ikke er utenkelig at den komiske effekten var tilsiktet av oversetteren.

En siste oversettelse av substantiv som brukt i stedsnavn som skal kommenteres er Pitchius grav (the Tomb of Pitchiu). Graven er bygget av den store Dactylos gyldenøye sølvhånd (Dactylos goldeneye silverhand), som er arkitekten bak både lysdemningene i Store Rhym og Palasset i De syv ørkener. Så en må kunne forvente i det minste et gravkammer, gravsted, mausoleum, eller en annen form for imponerende hvilested. Det mange synonymmer som kunne vært med å formidle storheten i minnstedet for Pitchius siste hvilested, i stedet fikk han bare en grav. Grav er ikke en 'feil oversettelse', det er en fellesbetegnelse og

synonym for flere typer hvilesteder for de døde, men vekker ikke de samme konnotasjonene som det *tomb* kan sies å gjøre.

4.2.6 Oppsummering oversettelse stedsnavn

Tendensen er at stedsnavn oversettes på samme vis som personnavn. Det vil si med ikke-oversettelser av navn uten leksikalsk innhold. Og med reproduksjoner som bevarer de underliggende konnotasjonene i navn med leksikalsk innhold. Hovedtendensen blant stedsnavnene er at de er basert på ord med semantisk betydning, noe oversetteren reproducerer med likt eller tilnærmet likt meningsinnhold.

5 Konklusjon

Problemstillingen denne avhandlingen har basert seg på er å avdekke hvordan egennavnene er blitt oversatt, og drøfte hvilken effekt det har på kildeteksten *The colour of magic* av Terry Pratchett, og den norske oversettelsen *Magiens farge* oversatt av Rolf Andersen. Jeg fant at taktikken for oversettelsen av egennavn i denne boken hovedsakelig har som tilsiktet mål å bevare bokens stil og ide. Dette gjennom å sørge for at leseren av målteksten får oppleve de samme typen ordspill, humor og konnotativt innhold i navnekonstruksjonene, som det leseren av kildeteksten gjør. Analyseverktøyet som har vært benyttet er begrepsapparatet fra teorien om oversettelse av egennavn. Å bevare navnets natur (*the nature of the name*) har vært den tydeligste motivasjonsfaktoren for å oversette de navnene som bygger på ordspill, kulturelle referanser eller andre konnotasjoner. De taktikkene som har vært benyttet i oversettelse av både stedsnavn og egennavn er hovedsakelig former for ikke-oversettelse. Dermed beholdes den tilsiktede fremmedgjøringseffekten som fantasilitteratur ofte legger som grunnpremiss for sine leseres leseopplevelse. Denne fremmedgjøringen grunner i de mange forskjellige fremgangsmåtene for å konstruere egennavn. Og dermed gir det mening at oversetteren har valgt å beholde dem som de er. Det kan sies at fremmedgjøringseffekten blir forsterket i den norske utgaven fordi avviket fra norsk rettskriving i de nyoppfunne navnene blir større enn det de er i kildespråket.

Navnene med semantisk innhold er blitt reproduisert for at også leseren av den norske utgaven skal kunne ha glede av alle de ulike ordspillene, personbeskrivelsene og humoren som ligger i disse navnekonstruksjonene. Oversetteren lykkes så langt det lar seg gjøre å reproducere disse navnekonstruksjonene på en måte som oppnår dette. Om oversetteren ikke

hadde oversatt disse navnene ville en del av ordspillene og humoren som utgjør en grunnleggende part av bokens stil gått tapt for leseren av oversettelsen. Gjennom å studere Terry Pratchetts *Magiens farge* som er oversatt av Rolf Andersen, har jeg sett på hva som ligger i et navn, og kraften av å oversette de på en måte som bevarer magien i god navngiving.

Litteratur:

«Archmandrite», i: *Merriam-Webster Dictionary* <https://www.merriam-webster.com/dictionary/archimandrite> hentet 17.04.2024

BBC, (2023, 03. august) *Stamps celebrate Terry Pratchett's Discworld Saga*.
<https://www.bbc.com/news/uk-england-wiltshire-66384781>

des Bouvrie, Synnøve. (2020, 18. februar) «Zephyrus» i Store norske leksikon
<https://snl.no/Zephyrus>

«Great Nef», i: *Discworld Wiki* https://discworld.fandom.com/wiki/Great_Nef hentet 10. mai 2024

Ethnologue, <https://www.ethnologue.com/> hentet 12. april 2024

Filmweb, (2023) *Magiske Maurits og hans gløgge gnangere*.
<https://www.filmweb.no/film/SEM20220141#10.04.2024> hentet 09. mai 2024

Great Fen, (u.å) <https://www.greatfen.org.uk/> hentet 10. mai 2024

«Hub», i: *Merriam-Webster Dictionary* (u.å) <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hub> hentet 09. mai 2024

«Kimære», i: *Ordbøkene* (u.å) <https://ordbokene.no/nob/bm,nn/kim%C3%A6re> hentet 10. mai 2024

«Krans», i: *Ordbøkene* (u.å) <https://ordbokene.no/nno/bm,nn/krans> hentet 09. mai 2024

«Lagnad», i: *Ordbøkene* (u.å) <https://ordbokene.no/nno/bm,nn/lagnad> hentet 09. mai 2024

«Nav», i: *Ordbøkene* (u.å) <https://ordbokene.no/nob/bm,nn/nav> hentet 09. mai 2024

Nouh, Amal. (2022) «The Power of Names: Name Translation in Young Adult Fiction» I: *The International Journal of Childhood and Women's Studies*. Department of English Language and Literature Faculty of Women for Arts, Science & Education Ain Shams University

«Patrician», i: *Merriam-Webster dictionary*.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/patrician> hentet 09. mai 2024

Pratchett, Terry. (1983) *The colour of magic*. Corgi Books

Pratchett, Terry. (2003) *Magiens farge* (Andersen, Rolf). Tiden norsk forlag. (Opprinnelig utgitt 1983)

«Patrisier», i: *Norsk akademisk ordbok* <https://naob.no/ordbok/patrisier> hentet 09. mai 2024

Qvale, Per. (1998) *Fra hieronymus til hypertext, oversettelse i teori og praksis*. Oslo: Aschehoug

Sir Terry Pratchett, the Life and Works of Sir Terry Pratchett OBE (u.å)

<https://www.terrypratchettbooks.com/>

Sunde, Øystein. (1986) *Overbuljoterningpakkemesterassistent*.

Studievalg.no (u.å.) Oversetter/Translatør, studier og skoler <https://studievalg.no/yrker/sprak-litteratur/oversetter-translator> hentet 09. mai 2024

Sustainable energy (u.å) «Den flytende havvindmøllen Zefyros» hentet 10. mai 2024

Teigland, Anne-Stefi. (2014) «Fantasy» I: *Ungdomslitteratur – ei innføring*. Slettan, Svein (red.) side 99–111. Cappelen Damm Akademisk

Udir. (2020) *Videregående opplæring*. <https://www.udir.no/utdanningslopet/videregaende-opplaring/> hentet 10.mai 2024

Venuti, Lawrence. (2008, 2. utg) *The Translator's Invisibility, A History of Translation*.
Routledge

«Weasel», i: *Collins Dictionary*. (u.å)

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/weasel> hentet 09.mai 2024

«Widdershins», i: *Merriam-Webster Dictionary*. (u.å) <https://www.merriam-webster.com/dictionary/widdershins> hentet 09. mai 2024

