

NASJONAL IDENTITET, DET OVER- NATURLIGE, OG OVERSETTELSES- STRATEGIER

TADEUSZ WOJCIECH LANGE

Adam Mickiewicz University in Poznań

ABSTRACT. The article discusses translation strategies used by the author when dealing with culture-specific references/concepts in the rendition in Polish of the Norwegian fantasy trilogy *The Sign of the Elves* by Sigbjørn Mostue. The challenge here lay in that the novels feature a number of characters inspired by Norwegian folklore. Of the following translation strategies that in the author's opinion are possible, but not as yet fully listed anywhere, i.e. 1) direct borrowing 2) literal translation 3) direct borrowing + footnote 4) literal translation + footnote 5) direct borrowing + descriptive explanation 6) literal translation + descriptive explanation 7) substitution with another reference from source culture 8) substitution with another reference from target culture 9) substitution with another reference from universal/global culture 10) substitution with translator's own coinage 11) evasion by simplification 12) evasion by omission, strategies 1, 2, 5, 8, 9, 10 and 11 were used in the translation in question. In his choice of the (mostly functional) equivalents in the target language, the translator drew upon two main sources: Slavic demonology and role-playing games (RPGs).



Kan nasjonal identitet oversettes? Selvsagt ikke. Det som derimot kan oversettes og blir oversatt, er dens litterære bakgrunn. Det som ga innhold til oppbyggingen av den norske nasjonale identiteten, var blant annet P. A. Munchs historiske publikasjoner, nasjonalromantisk kunst, Ivar Aasens dialektstudier og sist, men ikke minst, utgivelsen av norske folkeeventyr av Asbjørnsen og Moe. Det finnes omfattende litteratur viet den sistnevnte faktoren, der Terry Gunnels (2010) leverte kanskje det nyeste (og meget interessante) bidraget til emnet. Det som kanskje er mest relevant for dagens kulturforskere derimot, er levedyktigheten til motivene popularisert av 1800-tallets kunstnere og forfattere. Her menes det ikke bare hyppig, billedlig

bruk av navn og skikkelser fra norske folkeeventyr der Soria Moria, Mumle Gåsegg, Askeladden, Veslefrikk og bukkene Bruse lever i beste velgående både i populær- og i høykultur, men også det at folkeeventyr fortsatt er i stand til å være inspirasjonskilde for moderne litteratur.

Som for eksempel *Alvetegnet*, en fantasy-trilogi for ungdommer av Sigbjørn Mostue fra 2005-2007.

Trilogien handler om Espen, en gutt som kommer i kontakt med en mystisk verden der han treffer alt som bare finnes i gamle norske folkeeventyr. Litt erotikk må visst også til, så det er en jente, Eva, med i bildet. I *Gravbøygen våkner*, trilogiens del 1 som har en klar økologisk vri, gjelder det å redde Gammalskauen, en urørt, eldgammel skog, og å slå ihjel Gravbøygen som er en urgammel fiende av alt det fabelaktige som kryper, går og svever der. Del 2, *Nissedreperen*, som foregår i byen, er egentlig en krimroman der Espen og Eva kjemper mot den mystiske nissedreperen som har gjenoppstått og holder på å ta knekken på nissefaunaen i byen. I del 3, *Krakens gap*, er klassen til Espen ute på tur med en gammel skute, og Espen må finne en nøkkel, knabbet av Draugen. Ombord finnes det et skrømt, en liten skipsnisne, og i havet flyter (og svømmer) det mye annet fabelaktig. Den klare økologiske vrien er tilbake.

Det kan spekuleres i om forfatterens motiv var å redde noe av den norske eventyrtradisjonen for ungdommer utsatt for den globale, i stor grad Hollywood-styrte kulturen, men i tilfellet denne artikkelen er fokus på en annen aspekt av litteratur: gjengivelse i et annet språk.

Da undertegnede fikk tilbud om å oversette trilogien til polsk, ble han snart klar over at det gjaldt å gjengi et helt eventyrlig univers, befolket (?) ikke bare av nisser, alver, sjølver, skrømt, tusser, dverger, og troll, men også av kanskje litt mindre kjente karakterer av eventyrverdenen som (Fosse)grimen, Nøkken, Julebukken, Bergkongen, Draugen, og Kraken, pluss ei sexy hulder i cameo-opptreden. Dette var litt av en utfordring for en oversetter!

Ettersom undertegnedes globale oversettelsesstrategi skulle være «domestikasjon» eller *cultural filtering* (Chesterman 1997:108) der det var mulig, med omfattende bruk av funksjonell ekvivalens (etter oversetterens mening best egnet til barne- og ungdomslitteratur), var en naturlig fremgangsmåte å prøve å finne ekvivalenter til de nevnte karakterer i den polske folketroen. Det som oversetteren fant mest behjelpelig i det arbeidet var slavisk demonologi¹, der det finnes dusinvis av ulike vetter, hvorav *strzyż*, *strzygoń*, *strzyga*, *wiła*, *sadowiła*, *rusałka*, *będnica*, *brzeginia*, *mamuna*, *południca*, *zmora*, *kikimora*, *planetnik*, *źmij*, *latawiec*, *krasnoludek*, *kłobuk*, *skrzat*, *wodnik*, *utopiec* syntes å være mest lovende med henhold til sin natur

¹ Undertegnede står her i gjeld til forfatteren til siden <http://www.satanorium.pl/czytelnia/154>. Begrepet «demonologi» (*demonologia*) slik som det brukes i Polen henviser til alle slags overnaturlige vesener, ikke bare demoner.

og *modus operandi*. De fleste av de ovennevnte har dessverre en lav gjenkjennelsesfaktor, dvs. blir ikke gjenkjent/forstått av et bredt publikum. Det skyldes det at av historisk-kulturelle grunner har folketroen og folkefortellinger hatt lite gjennomslagskraft og har bidratt til den polske litteraturen, og kulturen generelt, i en forholdsvis beskjeden grad. Importerte eventyr (brødrene Grimms og H.C. Andersens) er følgelig bedre kjent i Polen enn de lokale.

RPG spill også viste seg å være en gullgruve av overnaturlige skikkelser – særlig av den nifse sorten. Her fant undertegnede et utall spennende gjenferdaktige skapninger, *martwiaki* («daudinger»), omhyggelig delt i kategorier, eller typer. Type 1 omfatter *zombi*, *utopiec*, *szubienicznik*; Type 2 *szkielet*, *kościotrup*, *zdechlak*; Type 3 *ghul*, *nagrobница*, *cmentarnica*; Type 4 *cień*, *zmrocz*, *utuda*; Type 5 *południca*, *trupoń*, *zjawa*; Type 6 *mumia*, *struchlec*, *strzyga*; Type 7 *upiór*, *upiornia*, *upiornik*; Type 8 *duch*, *wizja*, *widmo*; Type 9 *wampir*, *wampirzyca*, *cmentara* og Type10 *kostuch*, *kościiej*, *czarnotrup*². Mange av disse er imponerende eksempler på stor kreativitet blant spillskaperne. Noen navn viser tydelig sin utenlandske opprinnelse (*zombi*, *ghul*, *mumia*, *wampir*), mens andre er et ekko av slavisk demonologi (*utopiec*, *południca*, *strzyga*). Også her er en lav gjenkjennelsesfaktor et problem.

Oversettelse av kulturspesifikke referanser/begrep har alltid vært en utfordring for oversettere og er gjenstand for forskning. Newmark (1988), Chesterman (1997), Leppihalme (1997) og Venuti (1998) er blant translatologene som har viet mest oppmerksomhet til forskjellige aspekter av denne problemstillingen, men etter undertegnedes mening i sine beskrivelser ikke differensiert og listet opp alle mulige strategier samtidig.

Forfatteren av denne artikkelen mener at hvis man ser nøye på de praktiske måter oversettere takler kulturspesifikke referanser på, kan man skille ut følgende TOLV ulike strategier:

1. DIREKTE LÅN, dvs. «transferanse» – *transference*, ofte inkluderende transliterasjon, eller «naturalisasjon» – *naturalisation* i Newmarks (1988:82) typologi, med tilpasning til målspåkets morfologi, nødvendig i tilfellet målspåket er et casusspåk (f.eks.) polsk. Kalles også *transcription*. Eksempler nedenfor.
2. BOKSTAVELIG OVERSETTELSE. Eksempler nedenfor.
3. DIREKTE LÅN + FOTNOTE - både denne og neste strategien Chesterman (1997:112) i sine «pragmatiske strategier» kaller *visibility change*. Etter undertegnedes mening uegnet for populær- og barnelitteratur.
4. BOKSTAVELIG OVERSETTELSE + FOTNOTE. Jf. ovenfor.

² Jmf. websiden http://krysztalyczasu.pl/articles.php?article_id=170 (januar 2012).

5. DIREKTE LÅN + BESKRIVENDE FORKLARING – *descriptive equivalent* i Newmark (1988:83); Chesterman (1997:109) i sine «pragmatiske strategier» kaller det *information change*. Antydnet av Leppihalme (1997:79,82) i hans omtale av egennavnoversettelse. Eksempel nedenfor.
6. BOKSTAVELIG OVERSETTELSE + BESKRIVENDE FORKLARING. Variant av ovennevnte.
7. ERSTATNING MED EN ANNEN REFERANSE FRA ORIGINALKULTUREN. For eksempel erstatning av «Håvamål» med «Edda», (dvs. navn/tittel med høyre gjenkjennelsesfaktor i utlandet) i undertegnede oversettelse av en populærhistorisk roman. Strategien nevnt av Leppihalme (1997:79).
8. ERSTATNING MED EN ANNEN REFERANSE FRA MÅLKULTUREN – «kulturrekvalent» – *cultural equivalent* (Newmark 1988:83). Eksempler nedenfor.
9. ERSTATNING MED EN ANNEN REFERANSE FRA DEN UNIVERSELLE/GLOBALE KULTUREN. Eksempel nedenfor.
10. ERSTATNING MED OVERSETTERENS EGEN NYDANNELSE. Strategien nylig brukt i meget omfattende grad av *Harry Potter*-oversettere. Eksempel nedenfor
11. OMGÅELSE VED FORENKLING. Eksempel nedenfor.
12. OMGÅELSE VED UTELATELSE.

Her er en liste over overnaturlige skikkelser fra *Alvetegnet* i den rekkefølgen de dukker opp i trilogien med polske ekvivalenter som oversetteren brukte i trilogiens gjengivelse:

GRAVBØYGEN ble til *Grobowaqz* (strategi 2). Gravbøygen er en slangeaktig, delvis underjordisk versjon av Bøygen kjent fra Peer Gynt. Som Bøygen i Ibsens spill, er Gravbøygen egentlig en avspeiling av heltens (dvs. Espens) svakhet som må overvinnes. *Grób* i det polske navnet betyr «grav», og *wqz* «slange».

NISSE ble til *krasnal/krasnolud* (strategi 8). Ettersom den norske nissen er temmelig stor (i boken ser den ut til å være minst 50 tommer høy), ble de augmentative former brukt istedenfor den diminutive *krasnoludek* som er vanligst. Ifølge oversetterens undersøkelser er den polske *krasnoludek* bare noen tommer høy. *Krasnolud* forekommer forøvrig gjerne i fantasy litteratur oversatt til polsk.

HULDER ble til *rusalka* (strategi 8). Riktignok har den norske vetten en kuhale som kan overraske den polske leseren, men både vettens utseende ellers og dens *modus operandi* er nokså like i begge land.

(FOSSE)GRIMEN ble til *utopiec Grimen* (strategi 5/8). Den ellers i norske fortellinger ikke så blodtørstige vetten prøver hos Mostue å lokke folk til seg for å drukne dem. Derfor falt valget på *utopiec*, som i polske folkesagn drukner mennesker rutinemessig. *Utopić* betyr nemlig «drukne (noen)». Rigtignok holder den norske skapningen til i fosser, som det i Polen er få av, og i tillegg ser annerledes ut. Men noe lokalt må jo henge igjen i oversettelsen. Undertegnede har mistanke om at beskrivelsen av vetten i boken er sterkt inspirert av det svenske (sic!) maleriet *Strömkarlen* av Ernst Josephson fra 1882...

NØKKEN ble til *wodnik Nøkken* (strategi 5/8). Den polske/slaviske *wodnik* er faktisk lik Nøkken på så mange måter at den ble et naturlig valg.

ALV er *elf* (strategi 2). Den er godt kjent fra germansk mytologi og popularisert i viktoriansk litteratur og senere av Tolkien i *Silmarillion*. Alver er forlenget blitt en del av den globale kulturen.

SKRØMT fantes det så mange av hos Mostue at minst to ekvivalenter ble nødvendige av stilistiske grunner: *upiór* (strategi 2), og *martwiak* (strategi 8). Igjen et naturlig valg, ettersom daudinger og gjenferd er temmelig like i ulike kulturer.

TUSSE ble til *ziemnoludek* (strategi 10). Her hadde translatøren et problem fordi ingenting tilsvarende i polsk finnes. Man måtte da trekke veksler på egen fantasi. *Ziemno-* er «jord-», *-ludki* er «småfolk». Mostues tusser er forresten langt fra typiske fordi den kvinnelige utgaven er like kortvokst, stygg og uhygienisk som den mannlige, og har ikke noe med den sexy huldra å gjøre.

DVERG ble til *goblin* (strategi 9). Dette er en stygg, slem, voldelig og blodtørstig skapning som har spredt seg fra den engelskspråklige verden som *goblin* og finnes overalt, bortsett fra i Norge der den er kjent som «dverg» eller «svartalv».

JULEBUKKEN ble til *Kozłak* (strategi 11). En skremmende geitebukkaktig skikkelse med røtter i norrøn tradisjon. Denne ble et stort problem for oversetteren. Her måtte man trekke veksler på egen fantasi igjen. *Kozłak* er en avledning av *koza* «geit» og *koziol* «geitebukk». Det interessante er at i den amerikanske TV-serien *Grimm* fra 2011 dukket det opp skremmende skikkelser ved navn *Zieglvolk*, som ble oversatt til polsk som *Kozłaki*...

BERGKONGEN ble til *Król Gór* (strategi 2). En naturlig oversettelse (*król* «konge», *góra* «berg»), selv om den allerede er blitt brukt før om Dovregubben. Men Dovregubben var jo en bergkonge?

TROLL er *troll* (strategi 1) og ferdig med, det selv om det norske trollet er en adskillig mer variert skikkelse enn det polske.

DRAUGEN ble til *Trupoń* (strategi 8). Realistisk beskrevet, råtnende gjenferd av en død sjømann, en av de absolutt skumleste vettene i boka. *Trup* betyr «lik, åtsel».

KRAKEN forble *Kraken* (strategi 1), et kjempestort sjøuhyre i form av en gigantisk blekksprut fra internasjonale (men angivelig først norske) sjømannslegender. Kraken er blitt allmenn kjent fra filmene *The Pirates of the Carribean*.

Som er klart synlig fra ovenstående, har strategi 8 (erstatning med en annen referanse fra målkulturen), som denne oversetteren trodde var mest lovende, kunnet anvendes bare i en begrenset grad, hvorav i noen tilfeller som beskrivende forklaring. Oversetteren heller likevel til den oppfatning at den er mest egnet i tilfellet barne- og ungdomslitteratur.

Oversettelse av kulturspesifikke referanser generelt er et interessant forskningsområde og forfatteren er langt ifra overbevist om at siste ordet har allerede blitt sagt om dette.

LITTERATUR

- Chesterman, Andrew. 1997. *Memes of translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Gunnels, Terry. 2010. Daisies Rise to Become Oaks. The Politics of Early Folktale Collection in Northern Europe, *Folklore* no. 121. London: Routledge, pp. 12-37.
- Leppihalme, Ritva. 1997. *Culture bumps: an empirical approach to the translation of allusions*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Mostue, Sigbjørn. 2005. *Alvetegnet. Gravbøygen våkner*. Oslo: Damm.
- 2006. *Alvetegnet. Nissedreperen*. Oslo: Damm.
- 2007. *Alvetegnet. Krakens gap*. Oslo: Damm.
- 2009a. *Znak elfów. Krasnalobójca*. Warszawa: Elipsa.
- 2009b. *Znak elfów. Paszcza Kraken*. Warszawa: Elipsa.
- 2009c. *Znak elfów. Przebudzenie Grobowęża*. Warszawa: Elipsa.
- Newmark, Peter. 1988. *Approaches to Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall.
- Venuti, Lawrence. 1998. Strategies of translation. In: Baker, Mona (red.), *Encyclopedia of translation studies*. London and New York: Routledge, pp. 240-244.

Tadeusz Wojciech Lange

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
 Katedra Skandynawistyki
 Collegium Novum
 al. Niepodległości 4
 61-874 Poznań
 Poland

twlange@amu.edu.pl