



LUNDS
UNIVERSITET

EXAMENSARBETE HT 2024

KANDIDAT I ÖVERSÄTTNING

med källspråk engelska

Språk- och litteraturcentrum

Översättarutbildningen

Dunkelpöl, Surpöl eller Dysterpytt

Om översättning av lexikal kreativitet i svenska och norska
översättningar av C.S. Lewis *The Chronicles of Narnia*

Författare:
Lisa Aro

Handledare:
Lisa Holm

Sammandrag

Uppsatsen är en tudelad analys av C.S. Lewis klassiska barn- och ungdomsfantasy om landet Narnia. De böcker som analyserats är *The Horse and His Boy*, *The Silver Chair* och *The Last Battle*. Den första delen utgörs av en källtextanalys som främst har *The Silver Chair* som huvudfokus. I källtextanalysen tas bokens kontext, genre, intertextualitet, handling, motiv, teman, personer, narration och stil upp och analyseras. Den andra delen av uppsatsen utgörs av en översättningsanalys där tre olika översättningar av alla egennamn i materialet analyseras. Översättningarna är gjorda av Birgitta Hammar (svenska), Tormod Haugen (norska) och Lisa Aro (svenska). Översättningsanalysen är uppdelad i en kvantitativ undersökning och en kvalitativ undersökning. I den kvantitativa undersökningen kategoriseras och räknas alla förekommande namn för att ge en generell bild av vilka strategier som översättarna har använt sig av. I den kvalitativa undersökningen genomförs en näranalys av sju utvalda exempel där bland annat strategier, fonologi, etymologi och semantik diskuteras. Analyserna pekar på att Haugen och Aro har använt relativt liknande strategier och att Hammar ligger längre ifrån. Avslutningsvis diskuteras om de olika översättningsstrategierna kan kopplas till översättningsnormer och hur användbara studiens kategoriseringar är.

Engelsk titel

Dunkelpöl, Surpöl or Dysterpytt. Translation of lexical creativity in Swedish and Norwegian translations of C.S. Lewis *The Chronicles of Narnia*

Nyckelord

The Chronicles of Narnia, fantasy, lexikal kreativitet, namn, barnlitteratur, översättningsstrategier, nyöversättning

Innehållsförteckning

1. Inledning	5
2. Källtextanalys	6
2.1. Kontextanalys.....	6
2.1.1. Genreanalys.....	7
2.1.2. Inter- och intratextualitet.....	8
2.2. Litterär analys.....	10
2.2.1. Handling.....	10
2.2.2. Motiv och teman.....	10
2.2.3. Personer.....	11
2.3. Narrationsanalys.....	14
2.4. Stilanalys.....	16
2.4.1. Ordval.....	16
2.4.2. Idiolekter.....	17
2.5. Syntes.....	18
3. Överväganden inför översättningen	18
3.1. Målgrupp och nyöversättning.....	18
3.2. Översättningsstrategi.....	19
4. Översättningsanalys	20
4.1. Syfte och frågeställning.....	20
4.2. Lexikal kreativitet – begrepp och definitioner.....	20
4.2.1. Översättning av lexikal kreativitet i barnlitteratur.....	21
4.2.2. Namn.....	22
4.2.3. Översättningsnormer.....	26
4.3. Material.....	26
4.3.1. <i>The Horse and His Boy</i>	26
4.3.2. <i>The Silver Chair</i>	26
4.3.3. <i>The Last Battle</i>	27
4.3.4. Översättare.....	27
4.3.4.1. Birgitta Hammar (1912–2011).....	27
4.3.4.2. Tormod Haugen (1945–2008).....	28
4.3.4.3. Lisa Aro (1991–).....	28
4.4. Metod.....	29
4.5. Namnöversättning i Narnia.....	30
4.5.1. Kvantitativ analys.....	30

4.5.2. Näranalys.....	34
4.5.3. Sammanfattning.....	44
5. Diskussion.....	45
Litteraturlista.....	47
Bilaga 1. Namn i Narnia.....	50

1. Inledning

Heter Bilbo från *The Lord of the Rings* Baggins, Bagger eller Secker i efternamn? Eller kanske Lommelun? Och heter rektorn på Hogwarts i *Harry Potter*-böckerna Albus Dumbledore eller Albus Humlesnurr? Översättning av namn i fantasyböcker kräver att översättaren använder sig av lexikal kreativitet för att nå fram till det bästa alternativet. När nyöversättningar av klassiska fantasyverk genomförs kan denna lexikala kreativitet skilja sig signifikant mellan de olika översättarna. Även inom närliggande språk som svenska och norska kan det finnas en tydlig skillnad mellan hur översättarna har översatt namn.

Namnet är en av de viktigaste beståndsdelarna i fantasy och är ofta inte enbart en etikett. Författaren har noga avvägt hur personen, platsen eller varelsen beskrivs, placeras och hur namnet hjälper till att skapa den eller de världar som berättelsen utspelar sig i (Ersgård 2014: 4). I många fall finns både ”semantiskt laddade” namn och mer konventionella eller klassiska namn representerade i fantasy. Det är främst de ”semantiskt laddade” namnen som kan utgöra ett problem för översättaren, vilket inte innebär att namn utan semantiskt innehåll aldrig översätts (Ersgård 2014: 12; Ingo 2007: 137–38). Framför allt i barnlitteratur, men också inom vuxenlitteratur, har det varit vanligt att översätta konventionella namn som är vanliga inom källkulturen till namn som är vanligare och enklare att tyda i målkulturen (Bertills 2003: 195).

I denna studie kommer jag att använda mig av tre böcker ur Clive Staples Lewis bokserie *The Chronicles of Narnia* översatta till svenska och norska för att undersöka hur namn har översatts. Böckerna som förekommer i studien är *The Horse and His Boy* (Lewis 1954), *The Silver Chair* (Lewis 1953) och *The Last Battle* (1956). Jag har själv gjort en översättning av alla namn som förekommer i de tre böckerna vilket också kommer vara en del av studien. Inför denna studie har jag översatt kapitel 10 och 11 ur *The Silver Chair*, men när jag refererar till källtexten är det hela romanen som avses. Tidigare icke översatta partier som används för exemplifiering översätts i samband med genomförandet av denna studie.

Syftet med denna deskriptiva och komparativa studie är att undersöka vilka olika strategier för att översätta namn som de tre översättarna använder sig av och sedan diskutera om de kan kopplas till rådande översättningsnormer vid tiden för översättningen. Dessutom vill jag undersöka om det går att dra några generella slutsatser angående översättningsstrategier utifrån studien.

Studien inleds med en källtextanalys som främst fokuserar på *The Silver Chair*. I denna analys fokuserar jag på verkets kontext, intertextualitet, genre, handling, personer, narration

och stil. Därefter diskuteras överväganden som gjordes inför översättningen av utdraget ur boken. Huvuddelen av studien består av en översättningsanalys där jag presenterar forskningsbakgrund och exempel på översättning av namn och idiolekt i de tre olika översättningarna. Slutligen avslutas studien med en diskussion av resultaten.

2. Källtextanalys

I detta kapitel beskrivs källtextens förutsättningar och drag med fokus på kontext, genre och intertextualitet (2.1); handling, teman och karaktärer (2.2); berättarperspektiv (2.3) och till sist stil (2.4). I 2.5 återfinns en syntes som sammanfattar källtextanalysens viktigaste delar.

2.1. Kontextanalys

Clive Staples Lewis (hädanefter C.S. Lewis, Lewis eller författaren) föddes 1898 i Belfast, Nordirland och var en mycket känd brittisk författare, teolog, poet och akademiker. Som författare är han känd för både skönlitterära och teologiska verk. Hans mest kända bokserie är *The Chronicles of Narnia*¹, som denna uppsats kommer handla om (Lewis 1950–1956). Lewis var nära vän med och kollega till den välkända brittiska fantasyförfattaren och akademikern J.R.R. Tolkien. De båda kom att diskutera sina respektive verk tillsammans inom en litteraturgrupp som kallades The Inklings. Lewis hävdade också att det var Tolkien som till stor del var ansvarig för att Lewis konverterade från ateismen till kristendomen. Från 1930-talet och framåt var Lewis en djupt troende kristen tillhörande den anglikanska kyrkan. Detta var något som kom att påverka hans författarkarriär i hög grad (About C.S. Lewis).

Den bok jag har valt att översätta heter *The Silver Chair*² och är kronologiskt sett³ den sjätte delen av *The Chronicles of Narnia*. Den utgavs i original 1953 av den brittiska förläggaren Geoffrey Bles och var då den fjärde utgivna boken i serien, som totalt innefattar sju böcker. De andra böckerna i serien heter *The Magician's Nephew* (1955), *The Lion, the Witch, and the Wardrobe* (1950), *The Horse and His Boy* (1954), *Prince Caspian* (1951), *The Voyage of the Dawn Treader* (1952) och *The Last Battle* (1956)⁴.

The Chronicles of Narnia har blivit en klassiker både i hemlandet Storbritannien och i

¹ På svenska: *Berättelsen om Narnia* (1959–1976).

² På svenska: *Silvertronen* (1965).

³ Enligt Narnia-tid.

⁴ I samma ordning på svenska: *Min morbror trollkarlen* (1976), *Häxan och lejonet* (1959), *Hästen och hans pojke* (1975), *Caspian, prins av Narnia* (1961), *Kung Caspian och skeppet Gryningen* (1961) och *Den sista striden* (1976).

stora delar av övriga världen, inklusive Sverige. Böckerna har sålts i över 120 miljoner exemplar sedan de först gavs ut och har översatts till 47 olika språk. 1956 fick Lewis utmärkelsen The Carnegie Medal för *The Last Battle*. Två år tidigare var även *The Horse and His Boy* en av de nominerade böckerna till samma pris, men förlorade då mot Ronald Welchs *Knight Crusader*. Priset tilldelas en framstående bok skriven för barn eller ungdomar och ursprungligen utgiven i Storbritannien (Bramlett 2000). Merparten av böckerna fick fina recensioner i olika tidskrifter under 1950-talet, men det är nämnvärt att det inte har varit möjligt att hitta någon samtida recension, vare sig positiv eller negativ, av *The Silver Chair* (Books for Children 1956; Distinguished Children's Books of 1955 and 1956; Peabody Bimonthly Booknotes 1951, 1951, 1952). Däremot finns många senare recensioner, och framför allt analyser av boken vilka befäster dess status som klassiker.

The Silver Chair översattes till svenska år 1965 av Birgitta Hammar och har därefter inte utkommit i nyöversättning. Boken går fortfarande att köpa i Hammars översättning på de stora bokhandlarna i Sverige såsom Adlibris, Akademibokhandeln och Bokus. Där beskrivs boken som en del av "C.S. Lewis älskade och tidlösa böcker om landet Narnia" (Adlibris, Akademibokhandeln, Bokus 2024).

Fyra av böckerna i *The Chronicles of Narnia* har adapterats för TV och film. De tre senaste var *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, *The Chronicles of Narnia: Prince Caspian* och *The Chronicles of Narnia: The Voyage of The Dawn Treader* som släpptes på bio 2005, 2008 och 2010. *The Silver Chair* har ännu inte adapterats till film, men filmatiserades i en BBC-serie som ursprungligen visades 1990. Den är fortfarande tillgänglig i sin helhet på exempelvis YouTube (*The Silver Chair* 1990). Netflix har för några år sedan köpt rättigheterna till att filmatisera *The Chronicles of Narnia* och planerar att göra en ny adaptation av åtminstone två böcker med Greta Gerwig som regissör. Det är dock när denna studie genomförs osäkert vilka böcker som kommer adapteras.

2.1.1. Genreanalys

Boken tillhör genren barn- och ungdomsfantasy och handlar om den fiktiva värld där landet Narnia finns. När *The Silver Chair* skrevs var detta inte en vanlig genre. På engelska kan man dessutom tala om att den tillhör subgenren "portal-quest fantasy". Farah Mendlesohn skriver i sin taxonomi över olika former av fantasy att ovan nämnda genre innebär att karaktärerna måste färdas genom någon form av portal för att komma till en annan värld än den vi lever i (Mendlesohn 2008: 1). "Quest" syftar på att en eller flera karaktärer ger sig ut på ett uppdrag i

fantasivärlden. Alla böcker inom portal-fantasy innehåller dock inte ett *quest*, och *quest* är även mycket vanliga inom andra subgenrer till fantasy (2008: 1-2).

Mendlesohn hämtar sin definition av vad en portal är från Clute som skriver att portaler skymmer fantasivärlden och markerar övergången mellan vår värld och denna, både i tid och rum (Encyclopedia 1997: 776; Mendlesohn 2008: 1). *Alice's Adventures in Wonderland* (Carroll 1865) samt *The Wonderful Wizard of Oz* (Baum 1900) räknas som de tidigaste verken inom denna genre. Tillsammans med *The Chronicles of Narnia* är de fortfarande några av de mest kända verken inom "portal-quest fantasy" (Mendlesohn 2008: 1). En gemensam och mycket viktig nämnare för subgenren är att fantasivärlden alltid finns på andra sidan och att den aldrig märks av i vår värld (2008: 1). Det finns exempel där karaktärer från fantasivärlden tar sig in i i vår värld, exempelvis i *The Chronicles of Narnia* och böckerna om Harry Potter, men då brukar man tala om en blandning mellan de två subgenrerna portal-quest fantasy och intrusion fantasy (2008: 2). Intrusion fantasy innebär kortfattat att element och karaktärer från en annan värld letar sig in i "normalvärlden". "Normalvärlden" definieras som den värld där större delen av bokens handling äger rum. Ofta är det vår värld, men det kan också vara en fantasivärld, som Mendlesohn argumenterar för i sin studie (2008: 114–115).

The Chronicles of Narnia, och mer specifikt *The Silver Chair*, är ett typexempel på en portal-quest fantasy. Det finns dock ett inslag av intrusion fantasy i bokens avslutande kapitel då karaktärer och element från Narnia tränger sig in i vår värld genom en portal. Kung Caspian, som nyss återuppväckts från de döda av lejonet Aslan, följer med Eustace och Jill tillbaka till England. Både Caspian och Aslan är synliga för flera barn i vår värld och Caspian interagerar dessutom med dem med vapen från Narnia. Enligt Mendlesohns definition är detta ett tydligt inslag av intrusion, men eftersom det endast sker vid ett kort tillfälle i boken förändrar det inte den övergripande genredefinitionen.

2.1.2. Inter- och intratextualitet

Innan analysen inleds kommer jag definiera begreppen *intratextualitet* och *intertextualitet*. Begreppet intratextualitet definieras för denna studies syften som referenser och allusioner till tidigare textavsnitt i samma bok samt andra böcker inom bokserien *The Chronicles of Narnia*. Intertextualitet definieras enligt Julia Kristevas definition från 1969 som referenser och allusioner till andra texter (Nationalencyklopedin: intertextualitet).

I avsnittet om bokens kontext nämndes att C.S. Lewis var en djupt troende kristen och att det kom att påverka hans författarskap. Böckerna som ingår i *The Chronicles of Narnia*

innehåller alla kristna allusioner, mer eller mindre subtila. Den kanske mest tydliga allusionen är lejonet Aslan som en inkarnation av Guds son i djurform. Metaforen om Jesus som *Lejonet av Juda stam* är etablerad sedan tidigare och omnämns i Uppenbarelseboken 5:5, även om den vanligast förekommande identitetsbindningen i bibelavsnittet är den modifierade upprepningen *Lammet* (Bibel 2000). I *The Silver Chair* är Aslan ansvarig för att genomföra flera handlingar som har en direkt koppling till bibliska texter. När Jill mottar fyra tecken från Aslan med anvisningar om hur hon och Eustace ska bete sig för att hitta Prince Rilian i Narnia finns en allusion till Moses anvisningar till Israels folk i Femte Mosebok (Culp 2021; Bibel 2000: 5 Mos 5:1; 6:7; 8:11). I båda verken påtalas vikten av att minnas anvisningarna.

Mose kallade samman hela Israel och sade: Hör, Israel, de stadgar och föreskrifter som jag i dag kungör för er. Lär er dem och följ dem troget. (5 Mos: 5:1).

Du skall inpränta dem i dina barn och tala om dem när du sitter i ditt hus och när du är ute och går, när du lägger dig och när du stiger upp. (5 Mos: 6:7).

Akta dig för att glömma Herren, din Gud, och försumma inte att hålla hans bud, föreskrifter och stadgar, som jag i dag ger dig. (5 Mos: 8:11)

Aslan säger till Jill:

”And now hear your task.” (*The Silver Chair*, s. 34).

”These are the signs by which I will guide you in your quest.” (*The Silver Chair*, s. 35)

“Child,” said Aslan, in a gentler voice than he had yet used, “perhaps you do not see quite as well as you think. But the first step is to remember [...] remember, remember, remember the signs. [...] Say them to yourself when you wake in the morning and when you lie down at night, and when you wake in the middle of the night. And whatever strange things may happen to you, let nothing turn your mind from following the signs. [...] Remember the signs and believe the signs. Nothing else matters.” (*The Silver Chair*, s. 37).

I en av de sista scenerna i boken återuppväcker Aslan Kung Caspian från de döda genom att Eustace pressar in en tagg av törnen i Aslans tass. Blodet från tassens får droppa ner i vattnet i en bäck där Kung Caspians kropp vilar (*The Silver Chair*, s. 248–49). Detta kan ses som en allusion till hur Bibeln beskriver att Gud återuppväcker Jesus från de döda samt till den krans av törne som Jesus får på sitt huvud inför korsfästelsen (Joh 20:1–29; Joh 19:1).

Intratextualitet kan ses vid upprepade tillfällen i boken, både inom det enskilda verket och inom bokserien. Det mest framträdande exemplet på intratextualitet är återblicken på när Aslan ger Jill tecknen, som sker vid återkommande tillfällen i boken.

At that moment Aslan and the signs rushed back into her mind. (s. 45)

”We’ve muffed the first Sign.” (s. 55)

As you see, she had got the order wrong. That was because she had given up saying the signs over every night. (s. 111)

”I – I’d given up repeating the signs every night.” (s. 128)

”It’s the sign,” said Puddleglum.

”It was the *words* of the sign,” said Scrubb more cautiously.” (s. 176)

I *The Silver Chair* nämns även personer, platser och händelser från den andra och femte boken i serien: *The Lion, the Witch and the Wardrobe* och *The Voyage of the Dawn Treader*.

”And last time he was only a few years older than me. And to see that old man with a white beard, and to remember Caspian as he was the morning we captured the Lone Islands, or in the fight with the Sea Serpent – oh it’s frightful.” (s. 55)

”I am Eustace who sailed with him to the island of Ramandu.” (s. 179)

And now they all saw what it meant: how a wicked witch (doubtless the same kind as that White Witch who had brought the Great Winter on Narnia long ago) ... (s. 236)

2.2. Litterär analys

2.2.1. Handling

I *The Silver Chair* får läsaren följa Eustace Scrubb och hans skolkamrat Jill Pole på sin resa från England i vår värld, genom Narnia, och slutligen tillbaka till England igen. De blir kallade till Narnia av lejonet Aslan för att leta efter den försvunne tronarvingen Prince Rilian, son till kung Caspian X av Narnia. Aslan ger Jill ett antal tecken som hon och Eustace måste följa för att hitta prinsens. På deras färd får de hjälp av en så kallad marsh-wiggle vid namn Puddleglum, de träffar på människoätande jättar, blir lurade av den gröna häxan och hamnar i underjorden där de till slut finner den förhäxade Prince Rilian. Jill, Eustace och Puddleglum hjälper Rilian att bli fri från förhäxningen och letar sig med hjälp av en gnom tillbaka till ovanjorden och Narnia. Boken avslutas med att Rilians far, kung Caspian, dör och blir återuppväckt från de döda av Aslan. Aslan öppnar en portal till Jills och Eustaces internatskola i England, och de båda barnen samt Caspian springer igenom den med dragna vapen för att skrämma mobbarna på skolan. Caspian återvänder sedan till Aslans land och barnen lever vidare i vår värld.

2.2.2. Motiv och teman

Ett litterärt motiv kan beskrivas som ”ett mönster eller ett ämne som är genomgående i en bok eller hos en eller flera författare.” (NE Motiv litteratur). Motiven kan enligt Ekholm (2019: 56) utläsas utan djupgående tolkning och återfinns på en direkt nivå i texten. De motiv som

finns representerade i *The Silver Chair* kan skrivas ut som ”kampen mellan gott och ont”, ”den sköna men farliga kvinnan”, ”sökandet efter sanningen” samt ”den livserfarna mentorn och de naiva ynglingarna.” (Ekholm 2019: 55–56).

Till skillnad från motiv är teman mer abstrakta och subjektiva. Det krävs en läsares tolkning av texten för att ett eller flera teman ska kunna definieras. Eftersom tolkningen är subjektiv kan dessa teman skilja sig markant åt för samma litterära verk (Ekholm 2019: 57–58). *The Silver Chair* behandlar teman som rör mod, kampen mellan gott och ont, moral och lojalitet. Motiv och teman kan ibland sammanfalla, vilket de också delvis gör i detta fall.

2.2.3. Personer

Ekholm skriver att det är de fiktiva gestalterna som aktiverar eller bär upp handlingen i en berättelse eller historia (2019: 47). De mest framträdande personerna i källtexten kommer därför i korthet analyseras nedan. I personanalysen kommer det främsta fokuset ligga på *identitetsbindning* eftersom det är mycket relevant för den analys som kommer diskuteras i kapitlet Översättningsanalys. Identitetsbindning är en typ av referensbindning där samma referent kan refereras till på många olika sätt (min definition). Ekholms begreppspar *statiska* och *dynamiska gestalter* kommer att användas som klassificerande begrepp i personanalysen (2019: 47).

Jill Pole

Jill Pole är en engelsk flicka som går på internatskolan Experiment House. Jill Poles identitet uttrycks i boken med *identisk upprepning* (*Jill Pole*), *pronominalisering* (*she, her, herself, I, thou, you*), *modifierad upprepning* (*Jill, Pole*) samt *varierad upprepning* (*Little lady, our little maid, Damsel, daughter of Eve, human child, the poor child, the little girl, precious poppet, ducky, you chump, madam, my dear, Daughter*). I bokens inledning får läsaren veta att Jill blir mobbad på internatskolan. Hon har också uppfattningen att Eustace Scrubb tidigare har varit en mobbare, men att han numera inte gör en fluga förnär. När Jill först kommer till Aslans land tar hon en stor risk när hon försöker imponera på Eustace vid kanten av ett stup utan att tänka på möjliga konsekvenser vare sig för sig själv eller för någon annan. Jills bristande konsekvenstänk och ibland dumdristighet skildras återkommande i boken, men också hennes ånger när hon begått onödiga misstag på grund av ovanstående karaktärsdrag. Utöver hennes övermod och dumdristighet beskrivs också en av hennes största rädslor: trånga, mörka utrymmen. Hon övervinner dock sin rädsla och visar sig vara en frispråkig flicka som inte undviker att säga vad hon tycker till, och om, andra. Jill utvecklas inte nämnvärt genom

berättelsen och skulle därför kunna beskrivas som en statisk person (Ekholm 2019: 47).

Jill har inte förkommit i någon av de tidigare böckerna, men dyker senare upp som en av huvudkaraktärerna i den sista boken *The Last Battle*.

Eustace Scrubb

Eustace Scrubb är en engelsk pojke som likt Jill Pole går på internatskolan Experiment House. Eustace Scrubbs identitet uttrycks i boken med *identisk upprepning* (*Eustace Scrubb*), *pronominalisering* (*he, him, himself, I, you, Thou*), *modifierad upprepning* (*Eustace, Scrubb*) samt *varierad upprepning* (*boy, Son of Adam, that Scrubb kid, the Boy Eustace, little brother, your Honour*). Eustace förekom i den föregående boken i *The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader* och presenteras därför i denna bok ganska kort. Läsaren förväntas känna till karaktärens historia och hur han förändrades inom loppet av den föregående boken. I *The Silver Chair* är Eustace en snäll och omtänksam pojke som vänder sig till Aslan för att han och Jill ska kunna fly från sina mobbare på den hemiska internatskolan Experiment House. Han är Aslan trogen och tvekar inte att följa hans vägledning och inleda en jakt på den försvunne prins Rilian. Han uppvisar dock också karaktärsdrag såsom att stundvis vara en besservisser angående allt som rör Narnia samt en tendens att behöva bli överbevisad för att våga tro. Han uppvisar även mod och lojalitet till gamla och nya vänner. Enligt Ekholms definitioner kan Eustace beskrivas som en statisk person som tidigare har porträtterats som dynamisk (2019: 47).

Eustace dyker, likt Jill, även upp i boken *The Last Battle*.

Aslan

Aslan är den enda karaktär som är närvarande i alla sju böckerna i serien. Han är ett enormt lejon som har makten att både skapa nya och förgöra världar. Det uttrycks aldrig explicit, men Lewis har själv förklarat att han tänkte sig Aslan som om Guds son inkarnerades i Narnia i stället för i vår värld och då i form av ett lejon (Markos 2012). Han fungerar alltså som en gudom i bokserien. I *The Silver Chair* introduceras han när Eustace berättar för Jill om landet Narnia. Aslans identitet uttrycks i boken med *identisk upprepning* (*Aslan*), *pronominalisering* (*he, him, I, you, himself, me*) samt *varierad upprepning* (*Sir, The Lion, the Lion Himself, the Real Lion, Aslan Himself, the great Lion*).

I *The Silver Chair* fungerar Aslan som en vägvisare i jakten på den försvunne tronarvingen prins Rilian. Han är godhjärtad och givmild, men också sträng och respektingivande. Han

beskrivs som allseende och vet därför allt som har hänt och allt som kommer att hända. Det är svårt att definiera om Aslan är en statisk eller dynamisk varelse, men eftersom han hela tiden följer en utstakad plan som allvetande väsen kan man argumentera för att han är främst statisk.

Puddleglum

Puddleglum är en så kallad *marsh-wiggle* som bor i sumpmarkerna i Narnia. En marsh-wiggle är en människoliknande varelse med gröngrått hår, stora öron, långa ben, armar och fingrar samt ankliknande fötter. Puddleglums identitet uttrycks i boken med *identisk upprepning* (*Puddleglum*), *pronominalisering* (*he, him, himself, I, you*) samt *varierad upprepning* (*Froggy, Frogfoot, Frog-face, Sir, the marsh-wiggle, a wise, solemn old guide, the horrid thing, mud-filth, Good old Puddleglum, old Puddleglum from the Eastern Marches*).

Puddleglum är en dyster figur som nästan alltid ser glaset som halvtomt. Men han är också mycket modig, trofast och eftertänksam. Han fungerar som guide till världen bortom Ettinsheden och reser tillsammans med Eustace och Jill för att hitta Prince Rilian. Till skillnad från barnen är han mer noggrann med att följa Aslans tecken och inte avvika från uppdraget. Men han blir heller inte arg på barnen när de inte är lika ståndaktiga. Likt de ovan nämnda personerna är Puddleglum främst en statisk person.

Puddleglum återkommer kort i boken *The Last Battle*.

Lady of the Green Kirtle/Queen of Underland

Denna karaktär går under många namn, men hon introduceras första gången som the Lady of the Green Kirtle. Hon är den stora antagonisten i denna bok och härstammar från samma släkte som The White Witch i *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Hennes identitet uttrycks i boken med *identisk upprepning* (*The Lady of the Green Kirtle*), *pronominalisering* (*she, her, herself, I, you*), *modifierad upprepning* (*She of the Green Kirtle*) samt *varierad upprepning* (*the most beautiful thing that was ever made, the most beautiful lady he had ever seen, the lady, shining green woman, the Queen of the Deep Realm, Queen of Underland, the Queen, Her Majesty, my Lady, the Queen's majesty, the Queen's grace, The Witch, that witch, the most devilish sorceress, your mistress, Madam, your Ladyship, Ma'am, your Grace, my mother's slayer*). Häxan kan förvandla sig till en stor grön orm och var ansvarig för att döda Prince Rilians mamma, röva bort honom och hålla honom fången och förhäxad i tio år.

Hon beskrivs som oerhört vacker, med en sjungande röst, men med ett svart inre som

enbart vill härska och förgöra allt gott.

Häxan förekommer inte i någon annan bok.

The Black Knight/Prince Rilian

Prince Rilian är den karaktär som Jill, Eustace och Puddleglum får i uppdrag att leta efter. Han är son och tronarvinge till Narnias kung, Caspian X. Hans identitet uttrycks i boken med *identisk upprepning (Prince Rilian)*, *pronominalisering (he, him, himself, I, you)*, *modifierad upprepning (Rilian, the Prince)* samt *varierad upprepning (his only son, the lost prince, the Knight, The Black Knight, Rilian, the son of Caspian, Your Highness, Fair Prince, my son, the Black Knight who never spoke, Sir, this young fool, The prisoner, Rilian, Prince of Narnia, my lord, Your Royal Highness, my lord Prince, the King's son of Narnia, your Lordship, Dear Prince, dear friend, your Honour, King Rilian)*.

Prince Rilian uppträder som två olika karaktärer i boken och hans karaktärsdrag porträtteras därför mycket olika. Som the Black Knight framställs han som snobbig, högfärdig, undertryckt, maktgalen och empatilös. Som Prince Rilian framställs han i stället som modig, chevaleresk, godhjärtad och empatisk. Både Rilian och häxan bör främst definieras som dynamiska personer. Deras utveckling går dock inte enbart framåt utan snarare fram och tillbaka. Prince Rilian beskrivs inledningsvis som prinsen, sedan som The Black Knight och till sist åter som prinsen. Häxan beskrivs ömsom som en ond häxa, ömsom som en vacker, godhjärtad dam. Häxans förändringar är dock inte genuina, men bör ändå betraktas som bidragande till hennes dynamiska person (Ekholm 2019: 47).

Prinsen förkommer inte i någon annan bok förutom som en intratextuell referens.

Ovanstående summering av de identitetsbindningar som förekommer för huvudpersonerna i boken visar att det är de personer som jag klassificerar som dynamiska som benämns med överlägset flest modifierade upprepningar. Dessa är *Prins Rilian/The Black Knight* och *Lady of the Green Kirtle/Queen of Underland*. Det kan tyda på att personer som genomgår förändringar inom ett litterärt verk oftare benämns på fler olika sätt än personer som har en mer statisk position i verket.

2.3. Narrationsanalys

Boken är främst skriven i tredje person, men innehåller mycket dialog samt även inre monolog. Preteritum är det dominerande tempuset och det finns en berättarröst som i vissa partier framträder tydligt.

Lewis bryter upp den neutrala romanprosan med inskott av inre monolog, men ibland

också av en allvetande berättares subjektiva tankar och intryck. Dessa inslag återkommer genom hela källtexten, mer eller mindre frekvent. Enligt Ekholm (2019: s. 45–46) ska en berättare kunna fylla fem viktiga funktioner i ett verk: den ska stå för det narrativa, det regisserande, det kommunikativa i tilltalet till läsaren och för vittnes- och tolkningsfunktionen. Berättaren i källtexten uppfyller alla fem kriterier och träder framför allt fram kommunikativt genom den allvetande berättarens inskott.

De berättande partierna i relationen återges genomgående i preteritum, medan dialog och inre monolog återges i presens. Repliker avslutas dock oftast med anförings verbet ”sade” i preteritum. Det finns även exempel på användning av preteritum där en känsla av obunden tid uppstår:

Exempel 1

Presently they were given food (s. 158).

Meningen inleder en passage där berättaren räknar upp vad som hände med reskamraterna under deras tid på ett skepp i underjorden. Av den anledningen hade det fungerat väl att inleda meningen med ”First”. Dock är det troligt att valet av adverbet ”presently” var medvetet för att skapa ett sorts limbo där tiden flyter ihop för karaktärerna, ett nu som varade på obestämd tid men som inträffade i dåtid.

Det finns en uppenbar skillnad mellan kapitlen i det utdrag ur källtexten som översatts inför denna studie. I kapitel tio, *Travels without the sun*, förekommer repliker frekvent, men relationen och berättaren är hela tiden närvarande. Kapitel elva *In the dark castle* består till allra största delen av repliker, både i form av normal dialog och en dialog som kan uppfattas som en form av monolog. The Black Knight är en mycket framträdande fiktiv gestalt som blandar presens, futurum och perfekt i sina långa repliker. De är tekniskt sett dialog, men trots att han interagerar med de andra karaktärerna har de längre replikerna mer gemensamt med en berättande monolog.

Exempel 2

”Her Earthmen have worked day and night digging a way beneath it, and have now gone so far and so high that they tunnel not a score of feet beneath the very grass on which the Updwellers of that country walk. It will be very soon now that those Uplanders’ fate will come upon them.” (s. 167).

Passagen inleds i perfekt, fortsätter i presens och avslutas i futurum vilket gör dialogen mer komplex och skapar en känsla av att befinna sig på flera olika platser i berättelsen samtidigt.

2.4. Stilanalys

The Silver Chair har ett verkspråk som ligger närmast det som kan benämnas neutral romanprosa. Men det är också en fantasybok med platser, tider, varelser och religioner som inte egentligen existerar. Lewis har utifrån dessa skapat ett verkspråk som dels fångar skillnaden mellan vår värld och Narnia, dels bygger upp den fantasivärld som ingen läsare någonsin kommer kunna uppleva i verkligheten.

2.4.1. Ordval

The Silver Chair gavs ut 1953 och utspelar sig dels i England 1942, dels i Narnia i den fiktiva tiden 2356. Det är svårt att precisera exakt vilken tidsålder den narniska tiden skulle kunna motsvara enligt vår tideräkning, men för att ge en ungefärlig uppskattning kan man använda sig av Jonathan Lejonhjärtas beskrivning av Nangijala: ”där är det ännu lägereldarnas och sagornas tid” (Lindgren 1973: 5). Pauline Baynes illustrationer av kläder, byggnader och platser tyder på att det motsvarar en blandning av senmedeltid och tidigmodern tid i vår värld. I ordvalet avspeglas både den jordiska tiden och den påhittade tiden i Narnia och därför är det gott om ålderdomliga ord.

Några exempel på ålderdomliga ordval och ordanvändningar från 1940-talet är: ”By Jove”, ”queer” (i betydelsen märkliga), ”gay” (i betydelsen glada), ”pulling my leg”, ”jolly well”, ”By Gum”, ”blithering little idiot”, ”Golly”, ”dry up”, ”don’t be a perfect beast”, ”Hallo”, ”Hullo”, ”Great Scott”. Dessa ord och uttryck var troligtvis inte markerade vid tiden för den ursprungliga utgivningen, men idag måste de anses vara det. Dock kan man diskutera om valen då har en inverkan på verkspråket. De bidrar till en ålderdomlig stil sett med dagens ögon, men bör inte definieras som författarens avsiktliga stildrag i skapandet av ett verkspråk.

Några exempel på ålderdomliga ordval och ordanvändningar som verkar återspegla senmedeltid och tidigmodern tid: ”I cry you mercy”, ”a nosegay of all virtues”, ”a thousand leagues”, ”the merriest jest”, ”long liver”, ”Suffer me to”, ”I entreat you”, ”Thou art”, ”on my honour”, ”Shalt think/be”, ”I pray you”, ”little maid”, ”Hangeth”, ”thither”. Utöver ordvalen är även syntaxen en viktig del i att skapa den speciella dialogstil som främst *the Black Knight* och *The Lady of the Green Kirtle/the Queen of Underland* har: ”why stand you here” (s. 182) i stället för ”why do you stand here”, ”where dwell the gentle giants” (s. 98) i stället för ”where the gentle giants dwell” och ”It well may be” (s. 172) i stället för ”It may well be”. Till skillnad från exemplen från tiden för andra världskriget är dessa exempel på avsiktliga val som författaren har använt för att skapa en ton och stil hos några av karaktärerna. De skapar ett språk som för tankarna till Shakespeares tid och dramer, vilket kan uppfattas som

avancerat i en text som i första hand vänder sig till barn och ungdomar.

Där finns även ord som hör hemma i sagor och fantasivärldar: ”Marsh-wiggle”, ”giants”, ”dwarfs”, ”fauns”, ”satyrs”, ”centaurs”, ”dryads”, ”Witch”, ”Enchantment”, ”Earthmen”, ”gnomes”, ”dragons”, ”Overland”, ”Underworld”, ”Deep Realm” och ”magic”. Många av dessa ord existerar och har använts i litteratur och myter både långt innan och efter att *The Silver Chair* skrevs. Men de bidrar ändå starkt till skapandet av den speciella stil som är nödvändig för att få en helt uppbyggd värld att komma till liv.

Texten innehåller en del ”hårda” ord och uttryck som numera inte förväntas i en saga för barn och unga: ”murdered”, ”murder”, ”the girls are all killed”, ”kill”, ”mud-filth”, ”slayer” och ”slay”. Dock är detta egentligen inte något ovanligt i sagor som traditionellt sett har varit mycket grymma och hårda i sin ton.

2.4.2. Idiolekter

Källtextens stil färgas mycket av den krock som sker mellan de olika världarna och mellan olika varelser. Det lyfts fram genom skapandet av idiolekter för de olika karaktärerna. *The Black Knight* och *the Lady of the Green Kirtle* har med råge de mest markerade idiolekterna. Det sker också en subtil kodväxling när *the Black Knight* vaknar upp ur sin förhäxning och inser att han egentligen är Prince Rilian. I följande kapitel återvänder *the Lady of the Green Kirtle* till handlingen, och då blir det mycket uppenbart att hon och *the Black Knight* har en nästan identisk idiolekt. Då märks också skillnaden i Prince Rilians repliker. Följande exempel visar ovan nämnda kodväxling och den nära identiska idiolekten som häxan och *the Black Knight* har:

1a) *The Black Knight*: ”Shalt think otherwise when thou hast a man of thine own, I warrant you.”(s. 169)

1b) *The Lady of the Green Kirtle/Queen of Underland/the Witch*: ”And shalt be, dear friend”[...] ”shalt be king of many imagined lands in thy fancies.” (s. 185).

1c) Prince Rilian: ”Yes, I believe you. For now that I am myself I can remember that enchanted life, though while I was enchanted I could not remember my true self.” (s. 179-180).

De tydligaste tecknen på kodväxlingen är *The Black Knight* och *the Lady of the Green Kirtle* användande av äldre verbformer och pronomen såsom ”shalt”, ”thou”, ”thine” och ”thy”, medan Prince Rilian använder enbart ”you”. I exempel 1a använder visserligen *the Black Knight* ett avslutande ”you”, men i kombination med de andra äldre formerna av respektive pronomen skapas en annan idiolekt.

Puddlelum har i sina repliker vissa talspråkliga drag som är subtila men ändå synliga.

Hans tal avviker kraftigt från the Black Knight och the Lady of the Green Kirtle, men också från Prince Rilian. Eustace och Jills repliker har ett relativt neutralt språk och skillnaden blir där inte lika tydlig i jämförelse med Puddleglum. Det tydligaste tecknet på Puddleglums idiolekt är de frekventa sammandragningarna: ”don’t”, ”didn’t”, ”it’s”, ”isn’t”, ”He’d”, ”shouldn’t”, ”something’s”, ”he’ll”, ”we’ve”, ”let’s” och så vidare. De kan lätt missas eftersom det i dag är mycket vanligare att sammandragningarna används även i normal prosa. De förekommer även hos de andra karaktärerna i källtexten, men frekvensen hos Puddleglum är betydligt högre vilket resulterar i ett subtilt, men ändå markerat stildrag.

2.5. Syntes

Källtextanalysen visar att *The Silver Chair* är del av en klassisk bokserie inom genren portal-quest fantasy med målgruppen barn och ungdomar. Den är rik på både intra- och intertextualitet och är delvis färgad av författarens kristna tro. Berättelsen återges främst i tredje person preteritum, men innehåller också mycket dialog som förutom anförings verbet normalt återges i presens. En avvikelse är dock the Black Knights repliker som snarare blir en sorts monolog och som blandar preteritum, presens och futurum. Karaktärernas identitet benämns med många olika former av upprepning, vilket är av intresse för den kommande översättningsanalysen. Så är också ordval och koder som är starkt färgade av den fiktiva värld och tidsålder som källtexten utspelar sig i.

3. Överväganden inför översättningen

3.1. Målgrupp och nyöversättning

Att översätta ett tidigare översatt verk är en speciell uppgift. Det ställer krav på översättaren att dels göra en adekvat överföring av källtexten, dels att åstadkomma en markant skillnad från den eller de tidigare översättningarna. Inom ramen för detta projekt har jag inte haft tillgång till eller läst den tidigare översättningen inför arbetet med min nyöversättning, vilket har inneburit vissa komplikationer. Det har varit omöjligt att ta ställning till om jag faktiskt förändrar texten tillräckligt mycket under arbetets gång och därmed uppfyller det andra kravet för en nyöversättning. Viss hjälp har jag fått av att relativt nyligen ha läst *Häxan och Lejonet*, en av de andra böckerna i *Berättelsen om Narnia*. Eftersom Birgitta Hammar har översatt både *Häxan och Lejonet* och *Silvertronen* hade jag en aning om hennes översättarstil.

Målgruppen för *The Silver Chair* har inte förändrats sedan den första gången gavs ut 1953, och heller inte den svenska målgruppen för *Silvertronen*, som först kom ut i översättning av

Hammar 1965. Däremot har språk, kultur och intresse för läsning förändrats. Både det engelska originalet och den svenska översättningen finns att köpa i flera utgåvor hos de stora svenska bokhandlarna Adlibris, Akademibokhandeln och Bokus. De kategoriserar målgruppen som 6–9 år och 9–12 år. Jag har svårt att se hur den idag både i original och i tidigare översättning fungerar för merparten av läsare 6–9 år. Om denna ålderskategorisering ska behållas behövs en nyöversättning.

3.2. Översättningsstrategi

Strategin för att översätta utdraget ur *The Silver Chair* var inte självklar inledningsvis. Med grund i idén om en nyöversättning ville jag skapa en adekvansinriktad översättning som samtidigt kan passa dagens barn och unga. Min initiala tanke var därför att försöka modernisera texten samtidigt som jag respekterade källtexten. Därtill var det viktigt för mig att försöka åstadkomma en text som faktiskt kan läsas och förstås av barn i bokslukaråldern, det vill säga när de är cirka 9–12 år. Ett viktigt ställningstagande för att åstadkomma detta var hur jag översätter lexikal kreativitet i källtexten, men också om jag skulle behålla ålderdomliga uttryck och värderingar. Jag har strävat efter att undvika strykningar och tillägg, däremot har jag ibland ändrat syntax om det har lättat upp texten så att den bättre passar målgruppen. Min *globala* strategi kan därför sägas vara en blandning av *adekvans-* och *acceptansinriktad*. Med hjälp av olika *lokala* strategier har jag försökt åstadkomma en måltext som fungerar för dagens målgrupp i målkulturen Sverige. Det innebär att det förekommer så kallade *shifts* eller *översättningslösningar* som inte kan anses vara ekvivalenter till källtexten.

Initialt funderade jag på att undvika ålderdomliga värderingar och uttryck så långt det var möjligt. Ett exempel på en sådan värdering är när det uttrycks att människor inte har mycket till övers för män som låter kvinnor bestämma över dem. När översättningsarbetet var igång insåg jag dock att det skulle förändra källtexten alltför mycket, och översättningen skulle inte kännas respektfull mot källtextförfattaren. Därför har jag behållit ålderdomliga värderingar och försökt hitta en ton i de ålderdomliga idiolekter som förekommer framför allt hos Den Svarte Riddaren/Prins Rilian som låter ålderdomlig men inte innehåller för många komplicerade ord och ordformer. Samtidigt har det varit viktigt att särskilja de olika fiktiva gestalternas idiolekter och även plocka fram talspråkliga drag när de existerade i källtexten.

Översättningen av namn kommer diskuteras i detalj i avsnitt 4. Översättningsanalys och därför kommer jag endast nämna min strategi mycket kort i detta avsnitt. Namn i fantasy litteratur är ofta ”semantiska laddade” och kräver därför att översättaren har stor

förståelse både för denotationer och konnotationer. Därtill måste en strategi för översättningen väljas. Inledningsvis hade jag ingen uttalad strategi för att översätta namn, men insåg under översättningens gång att det kändes mycket viktigt att försöka få med så mycket ur källtexten som möjligt, på flera olika nivåer. Därför lade jag ner mycket arbete på att hitta fungerande översättningar på de namn som figurerade i det översatta utdraget.

Något som inte kommer diskuteras vidare i Översättningsanalysen är hur benämningar på olika varelser, idiom och neologismer har översatts. Generellt har jag applicerat samma strategi som för namn och mycket noggrant studerat de ord eller ordled som förekommer i ordet, uttrycket eller frasen och därefter funderat över om annan lexikal kreativitet eller andra stilfigurer förekommer och tagit beslut om det har varit möjligt att överföra dem till måltexten med någon översättningsstrategi. *Wet blanket* har exempelvis blivit *glädjedödare* i min måltext, men benämndes som *olyckskorp* i Hammars översättning och som *pysete* (vek, mesig) i Haugens översättning. *Marsh-wiggle* blev *sumptraskare* i min översättning, men *slingerbult* eller *myr-slingerbult* i Hammars översättning och *myrvrikker* i Haugens.

4. Översättningsanalys

4.1. Syfte och frågeställning

Syftet med studien är att undersöka vilka olika strategier för att översätta namn som de tre översättarna Hammar, Haugen och Aro använder sig av.

Studiens frågeställningar är:

1. Vilka olika strategier för att översätta namn använder sig de tre översättarna av?
2. Går det att dra några generella slutsatser angående översättarnas överordnade strategier utifrån resultaten av studien?

Jag kommer även att diskutera om det är möjligt att koppla översättarnas strategier till rådande översättningsnormer vid tiden för översättningen.

4.2. Lexikal kreativitet – begrepp och definitioner

Termen *lexikal kreativitet* har jag hämtat från Mari Mossbergs studie om översättning av faktaböcker för barn (Mossberg 2023). Hon förklarar termen som ”kreativa uttryck som drar till sig läsarens uppmärksamhet genom att framhäva språkets kreativa och associativa sida” (Mossberg 2023: 164). I hennes studie innefattar termen främst ordlekar, allusioner, bildspråk,

ljudlekar och neologismer. (2023: 164). B.J. Epstein (numera Woodstein) använder i sin studie om översättning av barnböcker i stället termen *expressive language* för att beskriva samma typer av kreativa uttryck (Epstein 2012). I hennes studie innefattar termen neologismer, namn, idiom, allusioner och intertextualitet, ordlekar samt dialekter (Epstein 2012: 18). Termen beskriver i korthet ord och uttryck som fungerar både på ett bokstavligt och på ett bildligt plan (Epstein 2012: 18). I denna studie kommer begreppet enbart att innefatta namn, men för att förstå bakgrunden till termen följer i detta avsnitt en sammanfattning av den teoretiska bakgrunden, först om översättning av lexikal kreativitet i barnböcker och därefter med fokus på namn.

4.2.1. Översättning av lexikal kreativitet i barnlitteratur

Att definiera vad barnlitteratur faktiskt är har varit en komplicerad fråga under lång tid. Ännu finns det ingen universell definition, men inom denna studie kommer Rita Oittinens definition att användas. Hon definierar barnlitteratur som ”litteratur som är ämnad för barn eller litteratur som läses av barn” (Oittinen 2000: 6, citerad i Epstein 2012: 2).

Översättning av barnlitteratur har länge ansetts ha lägre status än översättning av vuxenlitteratur. Detta har sakta börjat förändras, men skillnaden mot vuxenlitteratur är fortfarande påtaglig både gällande ekonomiska faktorer och konsekvrering (Epstein 2012: 7). Även normerna för översättning av barnlitteratur skiljer sig åt från översättning av vuxenlitteratur både lingvistiskt, kulturellt och textuellt. Normer förkommer inom all form av översättning, men som översättare av barnlitteratur måste man också ta barnens förmågor, erfarenheter och förväntningar i beaktning. Något som kan utgöra en ytterligare svårighet eftersom det finns en form av barriär mellan den vuxna översättaren och barnet som förväntas läsa översättningen (Epstein 2012: 8). Som översättare av alla former av litteratur bör man beakta textens funktion och syfte, vilket med ett samlingsbegrepp brukar benämnas *skopos*. Inom översättning av barnlitteratur kan textens *skopos* vara ännu viktigare att tänka på eftersom funktionen kan skilja sig mycket från vuxenlitteratur. Det kan vara nödvändigt att inte se enbart till texten som helhet utan också det språk som den är uppbyggd av (Epstein 2012: 8). Det är viktigt att påpeka att trots Epsteins fokus på barnlitteratur så är detta något som gäller även för översättning av vuxenlitteratur.

Lexikal kreativitet i barnlitteratur kan exempelvis användas för att skapa en parodi, underhålla läsaren, förvillan eller manipulera läsaren, beskriva en scen, person eller situation, hantera känsliga ämnen, involvera läsaren som aktiv deltagare och för att definiera sociala

roller och status (Epstein 2012: 20–21). Att översätta sådana kreativa uttryck kräver att man förstår ordens och uttryckens denotationer och konnotationer, vilket även inkluderar deras kulturella och språkliga innebörder. Detta innebär att uttrycken ofta kan vara mycket problematiska och svåra att översätta (Epstein 2012: 23). Att samma lexikala kreativitet förekommer på exakt samma sätt i två olika språk är ovanligt, och därför behöver översättare oftast hitta andra strategier för att översätta orden och uttrycken (Epstein 2012: 24).

Nikolajeva beskriver i *Barnboken* från 2004 den polarisering som finns inom barnboksöversättningsfältet (2004). Hon definierar två huvudsakliga skolor: dels ”Klingbergsskolan” som förespråkar fullständig trohet mot källtexten, dels ”Oittinenskolan” som förespråkar att översättningen ska vara trogen målläsaren (2004: 23). Nikolajeva själv uttrycker att hon inte tar någon definitiv ställning till vilken skola hon själv tycker har mest rätt i sin artikel, men tar ändå fram många exempel där översatta barnböcker blivit väl mottagna trots att de ibland avvikit markant från källtexten. Bland annat diskuterar hon hur kreativ en översättare bör vara i översättningen av namn och förklarar att måltextläsaren ofta kan förlora viktiga associationer som källtextläsaren fick ta del av (2004: 28).

I en kommentar i efterföljande nummer av *Barnboken* svarar Göte Klingberg, skaparen av ”Klingbergsskolan”, på Nikolajevas artikel (Klingberg 2004). Klingberg reagerar starkt mot Nikolajevas kritiska inställning till det hon kallar ”Klingbergsskolan” och dess, enligt henne, extrema trohet mot källtexten (Klingberg 2004: 10–11). I sin kommentar ger han exempel från sin tidigare utgivna bok, som Nikolajeva hänvisar till i sin artikel, och försöker då motbevisa några av Nikolajevas påståenden.

Debatten mellan Nikolajeva och Klingberg är intressant då den belyser en viktig problematik inom synen på barnboksöversättning, nämligen önskan att kunna kategorisera och identifiera normer. Denna debatt visar tydligt hur svårt det är att faktiskt åstadkomma detta i praktiken. Nikolajeva och Klingberg ställer sig kritiska mot varandra, och framför allt Nikolajeva drar det till sin spets genom att polarisera Klingberg mot Oittinen. I själva verket beskriver de båda den svåra balansgång som är översättning och som alltid måste beaktas på nytt inför varje ny översättning och, på en mer detaljerad nivå, inför varje nytt översättningsproblem som översättaren stöter på.

4.2.2. Namn

Det tvärvetenskapliga forskningsområdet *namnforskning* kan också benämnas med termen *onomastik*, vilket täcker både person- och ortnamnsforskning samt forskning om namn på exempelvis djur och föremål (Nationalencyklopedin). I detta avsnitt kommer jag kortfattat

beskriva tre olika forskares studier om vad ett namn är, hur de fungerar i en litterär kontext och hur de kan översättas.

Epstein beskriver ett namn i sin enklaste form som ”en benämning av en unik referent, oavsett om det är en person, ett djur, en plats, bok eller något annat” (Epstein 2012: 67, min översättning). Det som är intressant med namn är vilken betydelse och vilka konnotationer som varje namn döljer och, inom översättningsvetenskapen, hur dessa kan översättas (2012: 67).

Bertills har skrivit en avhandling om egennamn i barnlitteratur vilken är en omfattande studie som täcker både skapandet av egennamn, deras funktion i litteraturen och hur de kan översättas (Bertills 2003).

Bertills konstaterar att det historiskt sett har funnits en stark koppling mellan ett namn och dess semantiska och fonetiska innehåll (Bertills 2003: 17). Dock är denna koppling idag inte alls lika stark, utan personer och platser namnges snarare på basis av andra namn och inte andra beskrivande och karaktäriserande ord (2003: 24, 28). Däremot är det inom litteraturen vanligare att det är referenten som styr namnskapandet, och därmed får den semantiska aspekten av namnet oftare spela en större roll (2003: 21). Inom fantasylitteratur kan denna betydelse vara ännu större än i andra litterära verk. Ersgård skriver i sin studie om egennamn i fantasylitteratur att namn ofta är världsskapande, framför allt inom så kallad *high fantasy*, och att de kan vara både nyskapande och ha ett syfte att efterlikna dynamisk namntillblivelse (Ersgård 2014: 9).

Bertills gör i sin avhandling tydliga kategoriseringar som i denna studie kommer användas för att förtydliga analysen i avsnitt 4.5. De tre stora överordnade kategorierna är *conventional names* (konventionella namn, min översättning), *invented names* (påhittade namn, min översättning) och *classic names* (klassiska namn, min översättning).

Konventionella namn är namn som är hämtade från ett *onomastikon*. Ett *onomastikon* är från början en term för en ordbok som enbart innehåller namn som existerar inom en viss kultur, men används numera också som term för egennamnsdelen av en människas mentala lexikon (Nationalencyklopedin; 2003: 10). Namn som tillhör kategorin *konventionella namn* kan exempelvis vara *Lisa*, *Erik*, *Anna* och så vidare, helt enkelt namn som alla känner igen som namn och som enkelt kan särskiljas från de andra kategorierna (2003: 19).

Påhittade namn är namn som är ”semantiskt laddade”, vilket kortfattat innebär att de har en koppling till ett lexikon. Kategorin kan också vidare indelas i nyskapade namn, namn som utgår från existerande ord och fantasinamn (2003: 45). För denna studies syfte kommer jag dock hålla mig till överkategorin *påhittade namn*. En underkategori som däremot kommer

användas i näranalysen är *derivations* (avledningar, min översättning), vilket är namn som bildats genom olika typer av avledningar från lexikala ord (2003: 71–72; 2014: 11).

Den tredje och sista kategorin är *klassiska namn*. Till denna grupp hör namn som har en stark koppling till historiska, kulturella eller litterära namn. Några exempel som Bertills tar upp är *Hamlet* och *Caesar* (2003: 45).

Det är värt att nämna att Bertills inte har konstruerat sina kategorier med fokus på översättning utan snarare på analys av namn i källtexter. De är ändå användbara för denna studie då de utgör grunden för urvalet till näranalysen samt belyser Lewis överordnade strategier för namnval.

Epstein skriver i sin studie om att översätta lexikal kreativitet för barn att författare normalt sett har någon form av syfte med de namn de väljer för sina fiktiva gestalter. Utan att använda många ord i onödan kan författaren med hjälp av namnet ge en fingervisning om den fiktiva gestaltens personlighet, tro, vanor, erfarenheter, känslor och utseende, vilket i sin tur kan leda till att läsaren drar slutsatser eller får uppfattningar om de fiktiva gestalter som förekommer i den fiktiva värld författaren har skapat (2012: 69).

Man skulle förenklat kunna säga att alla namn som har en betydelse och någon form av litterär funktion ska översättas, men det finns egentligen många olika åsikter om vilka namn som ska översättas och med vilka strategier. Oavsett vilken strategi översättaren väljer är det nödvändigt att först förstå namnet och dess eventuella konnotationer (2012: 72). Epstein har utformat en lista över de översättningsstrategier som hon anser viktigast, vilken följer nedan:

Bevarande (Retention) – Att behålla ett namn och, om det är möjligt, dess eventuella associationer.

Ersättning (Replacement) – Att ersätta namnet (med ett liknande namn, ett annat namn från käll- eller målkulturen, ett namn från en annan kultur, en beskrivning, en mer generell term eller en annan form av lexikal kreativitet).

Strykning (Deletion) – Att ta bort ett namn och/eller dess associationer. Ibland kan detta vara en del av en global strategi och inte ha med det specifika namnet att göra.

Tillägg (Addition) – Att lägga till ett nytt namn och/eller nya associationer och/ eller text som inte existerade i källtexten. Kan användas som kompensation för strykning, adaptation och ersättning på andra ställen i texten.

Adaptation (Adaptation) – Att använda namnet men ändra stavning, grammatik, användning eller någon annan del av det för att det ska passa in i målspråket eller målkulturen.

Förklaring (Explanation) – Att lägga till en förklaring (ett ord eller fras i texten, en fotnot eller slutnot, introduktion eller notering från översättaren).

Bokstavlig översättning (Literal translation) – Att återskapa namnet på målspråket, ibland utan källspråkets konnotationer (Epstein 2012: 75, min översättning av strategier).

Epstein skriver att den vanligaste översättningsstrategin för namn i barnböcker är *bevarande* eftersom det finns risk att boken annars förändras i alltför hög grad (2012: 78). Därefter är *ersättning*, *tillägg* och *adaptation* ungefär lika vanliga. De tre återstående strategierna *strykning*, *förklaring* och *bokstavlig översättning* är enligt Epstein (2012: 85) mycket ovanliga strategier som sällan används, men denna studie kommer delvis motbevisa detta då *bokstavlig översättning* förekommer relativt ofta.

I sin studie om översättning av namn i fantasy litteratur för barn diskuterar Fernandes likt Epstein olika strategier som översättare kan använda sig av för att översätta namn. Hans material är baserat på portugisiska översättningar av fantasyböcker för barn, däribland C.S. Lewis böcker om Narnia (Fernandes 2006). Även Fernandes har konstruerat en klassificering av översättningsstrategier (Fernandes 2006: 50–55). Några av kategorierna tangerar Epsteins kategoriseringar eller har endast fått en annan etikett än i Epsteins lista. *Retention* kallas *copy*, *replacement* kallas *substitution* och *adaptation* kallas *rendition*. De kategorier som inte finns med i Epsteins klassificering återfinns nedan:

Återskapande (Recreation) – Att återskapa ett påhittat namn från källtexten i måltexten och försöka skapa liknande effekter. Det nya namnet får inte finnas vare sig i källspråket eller i målspråket.

Transposition – Att byta ordklass utan att för den del förlora den ursprungliga betydelsen.

Fonologisk ersättning (Phonological replacement) – Att i måltexten försöka härma fonologiska drag i källtexten genom att byta ut det mot ett existerande namn i källspråket som har en liknande ljudbild.

Acceptans (Conventionality) – Att använda en allmänt accepterad översättning av ett namn. Ofta gäller det historiska eller litterära personer.

Transkription (Transcription) – Att transkribera ett namn med hjälp av närliggande bokstäver i målspråket. Namnet adapteras morfologiskt, fonologiskt eller grammatiskt för att passa målspråkets system (Fernandes 2006: 50–55, min översättning av strategier).

Jag kommer i denna studie använda mig av en kombination av Epsteins och Fernandes översättningsstrategier för att definiera hur de olika översättarna har tänkt i några exempel i avsnitt 4.5. En fullständig lista över de kategorier som jag använder mig av i denna studie samt deras definitioner återfinns i avsnitt 4.4. Metod.

4.2.3. Översättningsnormer

Det är svårt att precisera vilka översättningsnormer som råder under en viss tid, på en viss plats och inom ett visst system, men det går att utifrån teoretiska utgångspunkter analysera sig fram till vilka normer som har förelegat.

Lindqvist skriver i sin studie *Högt och lågt* från 2005 att ”normer kan ses som beteendestrukturer [...] och reglerar individuellt beteende på så sätt att de förser individen [...] med en uppsättning möjliga lösningar på ett specifikt problem” (2005: 33). Hon skriver att man som översättare spelar en social roll och att man genom den uppfyller de förväntningar som anses korrekta (2005: 34). Hon argumenterar dock att det är endast genom att rekonstruera normerna som man kan förstå dem. Rekonstruktionen sker enligt Lindqvist genom att man studerar en översatt text och det litterära och kulturella system som den uppkommit i och därefter tolkar vilka normer översättaren kan ha styrts av (2005: 34). Det är däremot svårt att säga att en översättare genom handlingen att översätta arbetar efter medvetna normer, det görs snarare utifrån mentala rutiner (2005: 37).

4.3. Material

I detta avsnitt presenteras det material som har använts för denna studie. *The Silver Chair* kommer endast presenteras mycket kortfattat eftersom den har analyserats i detalj i avsnitt 2. Källtextanalys. Böckerna presenteras i den ordning som C.S. Lewis avsåg att de skulle läsas. Texterna har inte analyserats som helhet utan materialet avser egennamnen i böckerna.

4.3.1. *The Horse and His Boy*

The Horse and His Boy är kronologiskt sett den tredje boken i bokserien och handlar om pojken Shasta som växt upp fattigt i landet Calormen, ett grannland till Narnia. Tidsmässigt utspelar sig boken när syskonen Pevensie, från *The Lion, the Witch, and the Wardrobe*, fortfarande är kungar och drottningar i Narnia och ännu inte återvänt till vår värld. I boken får man följa Shastas resa tillsammans med den talande hästen Bree och hur de tillsammans förhindrar en invasion av Narnia.

4.3.2. *The Silver Chair*

The Silver Chair är kronologiskt sett den sjätte boken i bokserien och handlar om

människobarnen Jill Pole och Eustace Scrubb samt sumptraskaren Dunkelpöl⁵ som är på jakt efter den försvunne narniske arvtagaren prins Rilian. Se avsnitt 2. Källtextanalys för utförlig beskrivning och analys av boken.

4.3.3. *The Last Battle*

The Last Battle är både den sista boken i bokserien kronologiskt sett, men också den sist utgivna. Boken handlar om Narnias sista dagar och om vad som händer med de karaktärer läsaren fått följa i de föregående böckerna i bokserien. En falsk profet, gorillan Shift, har med hjälp av en falsk Aslan orsakat kaos i Narnia. Trots försök av Eustace och Jill tillsammans med den narniske kung Tirian att stoppa upprorsstämningen infinner sig den sista striden. Domedagen är kommen och Aslan väljer vilka som är värdiga att fortsätta in i hans värld och vilka som får försvinna bort i glömska. Mörkret sänker sig över Narnia och den store tidsjätten släcker slutligen solen och världen dör. De människor, djur och varelser som har behållit sin tro på Aslan och har ett gott hjärta får leva vidare i hans värld, den riktiga världen.

4.3.4. Översättare

I följande avsnitt ges en beskrivning av de översättare som har översatt det aktuella materialet till svenska och norska.

4.3.4.1. Birgitta Hammar (1912–2011)

Birgitta Hammar föddes i Stockholm 1912 i en familj med mycket starka kulturella och språkliga intressen. Bland annat var hennes farfarsfar, Nils Lovén, översättare av Dante. Birgitta gick först i flickskola och sedan vidare till gymnasiet där hon tog studentexamen 1931. Hon studerade därefter franska och romanska språk och fick anställning som redaktionsbiträde på veckotidskriften *NU – världshändelserna inför världsoptionen*. Det var också som redaktionsbiträde som hon inledde sin karriär som översättare, en av hennes uppgifter var nämligen att översätta artiklar från engelska, franska och tyska till svenska. 1939 gjorde Hammar en provöversättning för Albert Bonniers förlag och fick omgående två uppdrag. Hennes översättningar var främst av skönlitterära verk, både vuxenböcker och barn- och ungdomsböcker, men hon översatte även gärna facklitteratur.

Den genre som Hammar är mest känd för är den humoristiska, med översättningar av verk skrivna av bland annat Richard Gordon, James Thurber och P.G. Wodehouse. Det har talats om att Hammar ibland överträffade Wodehouse själv i sin formuleringskonst, och hon var mycket van vid dialogskrivande eftersom dialoger är en stor del av Wodehouse romaner.

⁵ Min översättning. I källtexten: The Marsh-wiggle Puddlelum.

Förutom romaner översatte Hammar även ett antal pjäser, både komedier och allvarligare dramer. Pjäserna översattes under samma tidsperiod som översättningarna av C.S. Lewis *The Chronicles of Narnia*, mellan 1949 och 1965.

Under sin karriär satt Hammar under 10 år i Svenska Översättarförbundets styrelse. Hon tilldelades dessutom fem prestigefyllda priser för sina översättningar:

4.3.4.2. Tormod Haugen (1945–2008)

Tormod Haugen var en norsk författare och översättare som föddes i Trysil 1945. Han studerade litteraturvetenskap, tyska och konsthistoria vid Universitetet i Oslo och tog ut en candidata magisterii⁶ 1970. Som översättare översatte Haugen främst barnböcker från tyska, engelska, svenska och danska till norska. Han tilldelades det internationella barnbokspriset H.C. Andersen-priset år 1990, och han är fortfarande den ende norske författare som tilldelats priset. Han har också tilldelats flera andra prestigefulla priser för sina översättningar.

Nedan följer ett citat från Haugen som kort beskriver hur han tänkte om översättning av barn- och ungdomslitteratur:

Når en oversetter sitter der med en litterær barnebok og skal nærme seg barnet i boka og språket der, vet han at den er skrevet av en forfatter som har et forhold til språk, han vet at ordene er porter inn mot det glemte og fortregnte i en barndom, at de åpner opp mot verdener som kanskje ennå fins og kan medoppleves hvis den voksne tør slippe seg selv til. (Haugen, Norsk Oversetterleksikon).

Det har länge varit ett vanligt grepp inom översättning av barn- och ungdomslitteratur att acceptansöversätta eller domesticera, alltså att ersätta namn och andra kulturspecifika fenomen till varianter som känns mer välbekanta för måltextläsarna. Haugen förespråkade dock att följa det som är mer vanligt inom vuxenlitteraturen, nämligen adekvansöversättning eller främmandegörande. Han var i hög grad benägen att behålla namn och kulturspecifika element från de källtexter som han arbetade med.

I *Norsk Oversetterleksikon* skriver Sofie Arneberg i artikeln om Tormod Haugen att ”Dette (hjemliggjøring sic) var en nokså etablert praksis blant datidens oversettere av barnelitteratur, som Haugen forlater når han beholder de engelske navnene.” (Norsk Oversetterleksikon).

4.3.4.3. Lisa Aro (1991–)

Lisa Aro, det vill säga jag som författar denna uppsats, föddes 1991 i Finspång. Jag studerade en tudelad utbildning på gymnasiet som gav mig behörighet till högskolestudier inom både naturvetenskap och humaniora. Historia, kemi och språk var mina favoritämnen, men jag

⁶ Motsvarar ungefär en masterexamen.

valde att avvika från naturvetenskapen och studera vidare inom humaniora. Jag studerade först idéhistoria, engelska och nygrekiska i Sverige innan jag flyttade till England för att studera till en Bachelor of Arts i Historia. Därefter återvände jag till Sverige och studerade mer historia, men också latin och rättslingvistik innan jag påbörjade studierna på översättarprogrammet vid Lunds universitet. Jag är därmed en ny översättare som ännu inte har någon professionell erfarenhet. Däremot har jag en stark relation till C.S. Lewis böcker om Narnia som jag har läst många gånger både som barn och i vuxen ålder. En anekdot är att min son är döpt efter en av huvudpersonerna i böckerna, nämligen Caspian. Min relation till böckerna gör att jag ser det som en uppgift av största vikt att översätta namnen med stor eftertanke. Jag har inför denna studie översatt alla namn som förekommer i materialet, men översättningen är inte utgiven.

4.4. Metod

Inledningsvis har en genomläsning av de tre engelska originalverken gjorts och alla namn har registrerats i en tabell. Därefter har jag identifierat och översatt alla egennamn ur de tre böckerna till svenska. Till sist gjordes en genomläsning av de tidigare svenska översättningarna av Birgitta Hammar och de norska översättningarna av Tormod Haugen. Anledningen till ordningen är att undvika att min översättning blev färgad av de svenska och norska översättningarna. Namnen har placerats i en tabell som återfinns som Bilaga 1 i denna uppsats.

Namnen har därefter kategoriserats enligt Bertills namnkategorier som presenterades i avsnitt 4.1.2. Utöver kategoriseringen har varje namn som behållits fullständigt eller nästintill fullständigt i översättningarna kvantifierats. Därefter har en kvantifiering gjorts av de strategier som använts av respektive översättare för att översätta *påhittade namn*. Efter den kvantitativa analysen har sju exempel valts ut för näranalys. Alla exempel som näranalyserats tillhör kategorin *påhittade namn* och är semantiskt laddade. De tillhör alltså inte ovan nämnda kategori där namnen behållits från källtext till målttext. Därefter har ordböcker använts för att ta reda på betydelsen av de ordled som ingår i varje ”semantiskt laddat” namn. De ordböcker som främst har använts är Nationalencyklopedins engelska, norska och svenska ordbok samt dess synonymordbok på svenska (hädanefter NEOeng, NEOnor och NEOsyn). Därutöver har Det Norske Akademis Ordbok (hädanefter NAOB), ordbøkene.no, Oxford English Dictionary (hädanefter OED) och Merriam Webster använts. Utöver ordbokskonsultationer har bland annat fonologiska, rytmiska, semantiska och etymologiska aspekter undersökts. För att bestämma vilken strategi respektive översättare har använt har jag hämtat klassificeringar av

strategier från Epstein och Fernandes och därefter anpassat definitionerna för att passa denna studie. Nedan följer en lista över dessa strategier:

Bevarande – Att behålla ett namn och, om det är möjligt, dess eventuella associationer.

Strykning – Att ta bort ett namn och/eller dess associationer.

Ersättning – Att ersätta namnet (med ett liknande namn, ett annat namn från käll- eller målkulturen, ett namn från en annan kultur, en beskrivning, en mer generell term eller en annan form av lexikal kreativitet).

Bokstavlig översättning – Att återskapa namnet på målspråket, ibland utan källspråkets konnotationer.

Återskapande – Att återskapa ett påhittat namn från källtexten i måltextern och försöka skapa liknande effekter.

Transkription – Att transkribera ett namn med hjälp av närliggande bokstäver i målspråket. Namnet adapteras morfologiskt, fonologiskt eller grammatiskt för att passa målspråkets system.

Bevarande och *Strykning* förekommer endast som klassificerande kategorier i den kvantitativa undersökningen.

4.5. Namnöversättning i Narnia

I detta avsnitt kommer jag att först presentera det kvantitativa resultat som har kunnat utläsas genom kategoriseringar och beräkningar av alla förkommande namn i materialet (se Bilaga 1). Därefter kommer en näranalys av 7 exempel att genomföras.

4.5.1. Kvantitativ analys

Den kvantitativa undersökningen har inletts med en kategorisering med hjälp av fyra av Bertills namnkategorier som presenterades i avsnitt 4.2: *konventionella namn* (förkortas K i bilaga 1), *påhittade namn* (förkortas P i bilaga 1), *avledning* (förkortas A i bilaga 1) och *klassiska namn* (förkortas Kl i bilaga 1). Ett exempel på ett *konventionellt namn* från materialet är *Susan*, ett annat är *Aravis*. *Susan* är ett *konventionellt namn* i vår europeiska kultur, men för denna studies syfte har jag också valt att klassificera namn som inte är semantiskt laddade och som kan antas existera i onomastikon i Lewis fiktiva värld som

konventionella namn.

Ett exempel på ett *påhittat namn* från materialet är *Glimfeather* som är semantiskt laddat och har tydliga kopplingar till ett lexikon. Ett exempel på ett namn som klassificerat som en *avledning* är *Froggy*, vilket är ett påhittat namn med en avledning från ett lexikalt ord. Ett exempel på ett *klassiskt namn* är *Plato* på grund av att det är allmänt känd historisk person.

Tabell 1 visar kategoriseringen av alla namn uppdelat per bok samt ett sammantaget resultat. Förutom de ovan nämna kategorier återfinns även kategorin *kombination*. Med *kombination* menas ett namn som faller under en kategori i 1–3 översättningar eller i källtexten, men som faller under en annan kategori i minst en översättning eller källtext. Det kan innebära en kombination av flera olika kategorier eller en eller flera strykningar. Strykningar i bilagan har markerats med -. Ett exempel på en *kombination* är när *Stonehenge* som klassificeras som ett *klassiskt namn* blir till strykningen *en hällkista* i Hammars översättning.

Tabell 1 Kategorisering av namn

<u>Kategori</u>	<i>The Horse and His Boy</i>	<i>The Silver Chair</i>	<i>The Last Battle</i>	Sammanlagt
Konventionella namn K	36	16	24	76
Påhittade namn P	56	55	54	165
Avledningar A	2	3	1	6
Klassiska namn Kl	5	5	4	14
Kombination	2	6	6	14
Sammanlagt	101	85	89	275

I Tabell 1 kan man se att *påhittade namn* är den överlägset största kategorin med 165 namn av totalt 275. I denna kategori återfinns namn som *Trumpkin*, *Tumnus*, *Chervy* och *Shift*. Näst största kategorien är *konventionella namn* som utgjorde 76 av namnen. I denna kategori återfinns namn som *Lucy*, *Edmund*, *Edith Jackie* och *King Frank*. *Klassiska namn* och *kombination* utgjorde båda 14 namn var och den minsta kategorin var *avledningar* som endast utgjorde 6 namn. Några exempel ur kategorin *klassiska namn* är *Caspian*, *Adam* och *Eve* och ur kategorin *avledningar* återfinns *Darkie* och *Frog-foot*. Flest *konventionella namn* återfanns i *The Horse and His Boy* medan andelen *påhittade namn* var nästintill identisk mellan de olika verken.

Tabell 2 visar hur de olika kategoriseringarna ovan skiljer sig mellan författare och de olika översättarna.

Tabell 2 Kategori och författare/översättare

Kategori	Lewis	Hammar	Aro	Haugen
Konventionella namn K	77	76	78	77
Påhittade namn P	173	169	171	172
Avledningar A	8	8	9	7
Klassiska namn Kl	17	14	17	15

I Tabell 2 kan man utläsa att det inte finns några större skillnader mellan vilka namnkategorier källtextförfattaren och de olika översättarna har använt. Det tyder på att översättarna förhåller sig adekvansinriktat i sina översättningar av namn om man ser till de överordnade kategoriseringarna.

125 källtextnamn av 275 totalt har ingen eller en försvinnande liten förändring i de olika måltexterna. Med försvinnande liten menas exempelvis enstaka utbytt vokal som inte förändrar ljudbilden nämnvärt eller omkastad ordning på två bokstäver på grund av uttalsregler i målspråket. Om kort bestämning finns, exempelvis *King* har jag även räknat det som försvinnande liten förändring om det översatts till ordboksekivalenten. Däremot har längre bestämningar som översatts räknats som ett större shift. Ett exempel på ett sådant större shift är *Frank the first of all Kings* som i min översättning översatts till *Frank – den första av alla konungar*. Förekomsten av denna ovan beskrivna kategori tyder på att översättarna i relativt hög utsträckning har valt en adekvansinriktad översättningsstrategi och lagt sig mycket nära källtexten när så har varit möjligt.

Tabell 3–6 visar de översättningsstrategier som respektive översättare har använt. De namn som har klassificerats tillhör uteslutande kategorin *påhittade namn* eftersom det är dessa som har semantiskt innehåll. Tabellerna är uppdelade per verk och slutligen återfinns en sammanställning över hela materialet.

Tabell 3 Strategier för översättning av *påhittade namn* i *The Horse and His Boy*

<i>The Horse and His Boy</i>	Hammar	Aro	Haugen
Bevarande	9	22	19
Strykning	1	0	1
Ersättning	14	4	8
Bokstavlig översättning	12	19	16
Återskapande	6	8	8
Transkription	16	4	6

Tabell 4 Strategier för översättning av *påhittade namn* i *The Silver Chair*

<i>The Silver Chair</i>	Hammar	Aro	Haugen
Bevarande	8	11	14
Strykning	0	0	0
Ersättning	18	7	12
Bokstavlig översättning	14	19	17
Återskapande	13	20	16
Transkription	5	2	1

Tabell 5 Strategier för översättning av *påhittade namn* i *The Last Battle*

<i>The Last Battle</i>	Hammar	Aro	Haugen
Bevarande	7	15	15
Strykning	2	0	0
Ersättning	10	2	8
Bokstavlig översättning	12	19	17
Återskapande	15	18	17
Transkription	12	4	2

Tabell 6 Sammanställning strategier för översättning av *påhittade namn*

<i>Sammanställning</i>	Hammar	Aro	Haugen
Bevarande	24	48	48
Strykning	3	0	1
Ersättning	42	13	28
Bokstavlig översättning	38	57	50
Återskapande	34	46	41
Transkription	33	10	9

Tabell 6 visar att jag och Haugen ofta har använt samma översättningsstrategi. Den kategori som skiljer oss åt mest är *ersättning* där Haugen har använt denna strategi 29 gånger jämfört med mina 13 gånger. Två exempel på när Haugen har använt *ersättning* som strategi är i namnen *Mezrelsjøen* (Mezreel) och *Glitrende hav* (Splendour Hyaline). Båda har använt strategin *Bevarande* 48 gånger och har inte några större skillnader inom de övriga kategorierna. Min vanligast förekommande strategi är *bokstavlig ersättning* som jag har använt 57 gånger. Några exempel på när jag har använt *bokstavlig ersättning* som strategi är i namnen *Statysalen* (The Hall of Statues) och *Stormuddens spets* (Stormness Head). Även för Haugen är detta hans vanligaste strategi som han har använt 50 gånger. Hammar skiljer sig mer markant åt från mig själv och Haugen. Hon har använt strategin *bevarande* 24 gånger och hennes vanligaste strategi är *Ersättning* som hon har använt 42 gånger. Hammar har också använt strategin *transkription* betydligt fler gånger än mig och Haugen, närmare bestämt 33 gånger jämfört med mina 10 och Haugens 9. Några exempel på namn som Hammar har översatt med hjälp av strategin *transkription* är *Tibit* (Teebeeth), *Vin* (Hwin) och *Kärvi hjorten* (Chervy the Stag).

Tabell 3–5 visar att översättarnas strategier även skiljer sig åt mellan de olika verken. Exempelvis använder sig Hammar av strategin *transkription* betydligt färre gånger i översättningen av *The Silver Chair*. Jag använder mig av strategin *bevarande* betydligt fler gånger i översättningen av *The Horse and His Boy* än i de andra översättningarna. Alla översättare använder sig av strategin *återskapande* betydligt färre gånger i översättningarna av *The Horse and His Boy*.

4.5.2. Näranalys

De förkortningar som ges i exemplen är följande: KT = källtexten, MTLA = min översättning, MTBH = Birgitta Hammars översättning och MTTH = Tormod Haugens översättning. Varje översättares strategi för varje enskilt översatt namn kategoriseras enligt min lista över strategier som återfinns i avsnitt 4.4. Metod.

De exempel som näranalyserats har valts ut från kategorin *påhittade namn* eftersom de alla är semantiskt laddade. Namn inom denna kategori som antingen översatts med strategin *bevarande* eller *transkription* har sällats bort eftersom skillnaden är marginell eller icke-existerande. Därefter har främst namn som översatts mycket olika av respektive översättare valts ut, men också några där översättningarna skiljer sig åt på detaljnivå. Urvalet har gjorts för att så tydligt som möjligt visa översättarnas skillnader i strategier.

Exempel 1

KT: Puddleglum

MTLA: Dunkelpöl

MTBH: Surpöl

MTTH: Dysterpytt

Puddleglum är en sumptraskare som bor i sumpmarkerna i Narnia. En sumptraskare är en människoliknande varelse med gröngrått hår, stora öron, långa ben, armar och fingrar samt ankliknande fötter. Till humöret är sumptraskare, inklusive Puddleglum, dystra och pessimistiska. De ser hellre glaset som halvtomt än som halvfullt. I NEOeng har substantivet *puddle* betydelserna 'pöl', '[vatten]puss', 'göl', 'sandblandad lera' samt bildligt 'dy', 'röra' och 'mischmasch'. Verbet *puddle* har betydelserna 'söla ner', 'grumla', 'älta', 'klä med lera', 'puddla', 'plaska [omkring]' samt 'smeta' (NEOeng). Adjektivet *glum* har i samma ordbok betydelserna 'trumpen', 'surmulen', 'dyster' (NEOeng).

I min översättning valde jag att fokusera dels på det semantiska innehållet, dels på att ljudande och rytm. Puddleglum har tre stavelser och när ordet läses ut på engelska har det vissa likheter med hur en groda låter. Kombinationen "dl" i puddle och "gl" i glum skapar ett kluckande ljud. Eftersom det är mycket troligt att *Silvertronen* läses både tyst och högt ansåg jag att ett likvärdigt ljudande var en viktig del i min översättningsstrategi. I kombination med ljudandet och rytmen behövdes en likvärdig semantisk betydelse som beskriver karaktärsdragen hos varelsen. Dunkelpöl är en trestavig sammansättning av 'dunkel' och 'pöl'. 'Pöl' är, som nämnts ovan en ordboksekvivalent till 'puddle'. 'Dunkel' är enligt NE:s engelska ordbok inte en exakt ekvivalent, men den förekommer däremot som bildlig synonym till 'dyster' i NE:s svenska synonymer. Ljudandet är inte exakt ekvivalent mot källtexten, men det är fortfarande närliggande med "el" i dunkel och "öl" i pöl. I min översättning heter därför Puddleglum Dunkelpöl. Min strategi kan klassificeras som *återskapande* eftersom jag har försökt återskapa liknande effekter och en liknande ljudbild som i källtexten.

I Hammars svenska översättning heter varelsen Surpöl. Ordleken och de enskilda orden har liknade semantisk betydelse, men utöver detta finns inga andra aspekter ur källtexten bevarade. Antal stavelser är olika, tre i källtexten och två i Hammars översättning. Ljudandet är närliggande i ordet *pöl*, men *sur* ligger långt ifrån det kluckande ljud som produceras när man läser källtexten namn högt. *Sur* är också en ganska negativ beskrivning av

karaktärsdraget hos varelsen. Namnet får det att låta som att han är tjurig och bitter, när han egentligen snarare beskrivs som dyster och pessimistisk. Hammars översättningsstrategi kan främst klassificeras som *ersättning* eftersom måltexten inte har liknande effekter eller ljudbild som källtexten men däremot en lexikal likhet.

I Haugens norska översättning heter varelsen Dysterpytt. Han har valt strategin att följa källtextens rytm samt bevara de semantiska delarna av namnet. *Dyster* har samma ordboksbetydelse på svenska och *pytt* betyder 'pöl' enligt NEOnor. Ljudandet har dock förbisetts. Både 'dunkel' och 'pøl' är norska ord som har samma semantiska betydelse som på svenska, därför hade översättaren valet att även närma sig källtexten i ljudandet. En aspekt som han har behållit, och som saknas i min egen översättning, är att samma vokal förekommer både i det första och i det andra ordet av sammansättningen: u i källtexten och y i översättningen. Haugens översättningsstrategi har klassificerats som *Ersättning*, men ligger närmare *återskapande* än Hammars strategi då rytmen och den återkommande vokalen har bevarats.

Både Haugens norska översättning och min översättning är mer adekvansinriktade än Hammars översättning. Alla har lagt sig relativt nära källtexten semantiskt, men Hammar har inte tagit med några andra faktorer i beräkningen. Hon lyckas även genom namnet bidra till en förflyttning av varelsens karaktärsdrag till att bli mer osympatisk.

Exempel 2

KT: Sallowpad

MTLA: Gulfote

MTBH: Svartfot

MTTH: Gustentrasken

Sallowpad är en talande korp som förekommer i *The Horse and His Boy*. Han följde med de narniska regenterna på deras diplomatiska resa till Calormen och var delaktig i planeringen av deras flykt därifrån. Hans karaktärsdrag beskrivs inte på annat sätt än att han är en manlig talande korp. I NEOeng har substantivet *sallow* betydelsen 'sälg'. Adjektivet *sallow* har betydelsen 'gulblek'. Verbet *sallow* har betydelseerna 'göra gulblek' och 'bli gulblek'. Dessutom har substantivet *sallowness* betydelsen 'gulblek färg (hy)'. Substantivet *pad* har i NEOeng många olika betydelser. De som kan vara mest relevanta är substantiven 'trampdyna', 'tass', 'fot', 'stig' och 'stråt' samt verben 'traska' och 'tassa' (NEOeng).

I min översättning har jag fokuserat på att hitta en relativt närliggande lexikal motsvarighet på svenska samt att bibehålla rytmen genom antalet stavelser. Eftersom detta är en varelse som inte är en huvudkaraktär i berättelsen var det inte lika viktigt att försöka återge ljudandet. I detta fall hade det i så fall skett på bekostnad av den lexikala betydelsen. En korp har svarta ben och fötter, men ordet *raven* kan förutom att syfta på arten *common raven* även syfta på alla stora kråkfåglar. Bland dem finns det arter som har gulaktiga ben och fötter. Sallowpad har tre stavelser och betyder ungefär gulaktiga fötter. I min översättning heter därför korpen Gulfote. De avslutade e:t tillför dels en sagostämning, dels utgör det den sista stavelsen. Min översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom jag har försökt skapa liknande effekter både lexikalt och rytmiskt. Man kan argumentera för att även kategorin *Bokstavlig översättning* kan användas då det även är en ordagrann översättning.

Hammar valde i sin översättning en annan strategi. Hon utgick från att *raven* enbart betyder 'korp' och verkar ha konstaterat att korpar har svarta ben och fötter. Sallowpad heter därför i hennes översättning Svartfot. Hon avviker därmed från källtexten både rytmiskt, fonologiskt och delvis semantiskt. Hammars översättningsstrategi kan sägas vara *ersättning* eftersom hon har valt ett annat namn som har vissa semantiska likheter.

Haugen har valt att lägga sig nära källtextens lexikala betydelse, men har då valt andra ordboksekvivalenter än i min översättning. Han avviker dock från källtexten i aspekten rytm och ljudande. Sallowpad heter i Haugens norska översättning Gustentrasken. *Gusten* har betydelsen 'som har sjuklig, grågul färg', 'grågul' och 'gråblek'. *Traske* har betydelsen 'gå med tunga, långsamma steg' och 'trava eller trampa' (Det Norska Akademiens Ordbok). *Gusten* har liknade semantisk betydelse som *sallow* eller *gul*, men *trasken* ligger närmare den svenska ordboksbetydelsen för *pad* 'traska' (NEOeng). Haugen kan anses ha använt sig av strategin *återskapande* eftersom han lagt sig lexikalt nära och försökt återskapa liknande semantiska effekter men däremot inte tagit med aspekter som ljudande och rytm.

Hammar har avvikit mest från källtexten i sin översättning och valt att enbart behålla hälften av källtextens semantiska delar och förändra källtextens färg, en annan rytm och ett olikt ljudande. Haugen har lagt sig nära lexikalt men inte på de andra nivåerna. Min egen översättning ligger nära lexikalt och rytmiskt men inte i aspekten ljudande. Dock skiljer sig Haugens och min tolkning av *pad*, där han har valt 'traska' och jag 'fot'. En tolkning som gör att våra översättningar blir mycket olika varandra trots att samma överordnade strategi använts.

Exempel 3

KT: Farsight the Eagle

MTLA: Öرنen Fjärrsynt

MTBH: Fjärrsyn, örnen

MTTH: Øرنen Vidsyn

Farsight är en talande örn som förekommer i *The Last Battle*. Han beskrivs som en kurir som är god vän med Kung Tirian, enhörning Jewel och centauren Roonwit. Hans karaktärsdrag beskrivs inte mer ingående. I NEOeng finns inte substantivet *Farsight* med, men däremot adjektivet *far-sighted*. Översättningen av *far-sighted* är 'framsynt', 'företseende', 'långsynt' och 'som ser bra på långt håll'. Söker man på *långsynt* i svensk synonymordbok får man också betydelser som 'klarsynt', 'fjärrskådande' och 'fjärrsynt'.

I min översättning har jag valt att lägga mig nära källtexten både lexikalt, rytmiskt och fonologiskt. Ingen av de direkta ordboksekvivalenterna passade in på ovan nämnda kriterier, men däremot en synonym till *långsynt* fungerar bra, nämligen *fjärrsynt*. Namnet bibehåller tre av källtextens konsonanter på samma positioner: f, s och t och har samma antal stavelser som källtexten. På svenska fungerar det också bäst att det klassificerande ordet *Eagle* placeras initialt i namnet, därför blir namnet Öرنen Fjärrsynt. I övrigt skiljer sig min måltext genom att *Fjärrsynt* är ett adjektiv medan *Farsight* är ett substantiv. Det har alltså skett en transposition i översättningen. Min översättningsstrategi kan klassificeras som *återskapande* då jag har valt ett liknande namn som också har en liknande ljudbild som källtexten.

Hammar har valt nästan samma strategi som jag, men med två skillnader. Hon har valt att behålla namnet som ett substantiv och därför valt Fjärrsyn, vilket ligger lexikalt och rytmiskt nära källtexten. Däremot förlorar hon del av källtextens ljudbild genom att stryka ändelsen -t. Hammar har valt att förflytta det klassificerande ordet *örnen* till efterställt med komma mellan. Det ligger nära källtexten men är samtidigt inte så vanligt i svenskt språkbruk. Hennes översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom hon väljer ett liknande namn på målspråket.

Haugen har valt namnet Vidsyn som i NAOB beskrivs som 'öppen, fördomsfri inställning' och 'bred erfarenhet och kunskap' (min översättning). Det ligger lite längre ifrån källtexten lexikalt eftersom det kan sägas vara ett mer abstrakt ord. Däremot har Haugen behållit samma ordklass som källtexten. Det klassificerande ordet *Eagle* har placerats initialt eftersom det är mer vanligt på norska jämfört med engelska. Hans översättningsstrategi kan sägas vara

återskapande eftersom han har valt ett annat ord på målspråket som ändå ligger relativt nära källtexten lexikalt.

Alla tre översättare har lagt sig relativt nära källtexten, men Haugen är den som avviker mest semantiskt. Min översättning ligger närmast lexikalt och fonologiskt, men har genomgått en transposition. Hammar och Haugen har däremot behållit ett substantiv i sina översättningar.

Exempel 4

KT: Cloudbirth

MTLA: Molnbörd

MTBH: Molnborn

MTTH: Skyvugge

Cloudbirth är en kentaur som förekommer i *The Silver Chair* och som har kunskaper om helande och medicinska örter. Han hjälper till att läka Dunkelpöls fot efter att den bränts i häxans eld. I NEOeng har substantivet *cloud* betydelserna 'moln', 'sky', 'svärm', 'skara', 'skugga' och 'fläck'. Substantivet *birth* har i samma ordbok betydelserna 'födelse', 'uppkomst', 'tillkomst', 'ursprung', 'börd' och 'härkomst'.

I min översättning har jag valt att fokusera på den semantiska betydelsen av källtextnamnet samt dess antal stavelser. Jag har valt ordboksekvivalenter av de båda semantiska delarna av namnet, varav andra hälften också var möjlig att härma fonologiskt. *Cloud* översattes till *moln* och *birth* till *börd*. *Börd* har vissa konnotationer som kan ge upphov till tankar om en förlossning, men ordets huvudbetydelse är enligt Svensk Ordbok (hädanefters SO) 'släktmässigt ursprung' och därför fungerar det ändå väl i sammanhanget, och det är också så jag väljer att tolka ordet semantiskt. Min översättningsstrategi kan klassificeras som *återskapande* eftersom de olika semantiska leden i namnet har översatts för att skapa samma effekt som i källtexten samt att det efterställda ledet behåller en liknande fonologisk ljudbild.

Hammar har översatt det första semantiska ledet med samma ordboksekvivalent som i min översättning, *moln*. Däremot har hon valt ett ord som inte existerar i vare sig Svenska Akademiens Ordlista (hädanefters SAOL) eller SO, nämligen det engelska ordet *born*. Möjligen kan *born* vara en dialektal variant av *boren* som är en ordboksekvivalent till engelskans *born* (NEOeng born). Hammar har därmed lagt sig relativt nära lexikalt och rytmiskt, men däremot inte fonologiskt. Hennes översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom hon valt

ett annat namn som kommer både från målkulturen och från en annan kultur men som också skapar en liknande effekt som i källtexten.

Haugen har valt samma väg som de svenska översättarna och översatt *cloud* till den norska ordboksekvivalenten *sky*. Ordet *vugge* ligger däremot betydligt längre ifrån källtextens *birth*. I Bokmålsordboka och NAOB kan man läsa att betydelsen för verbet *vugge* är 'gunga och röra sig upp och ner eller fram och tillbaka från sida till sida' och 'sätta i gungande eller svajande rörelse' (min översättning). Substantivet *vugge* har betydelsen 'spädbarnssäng som kan gungas' (min översättning). I NEONor är den svenska betydelsen 'vagga'. Det är troligt att det är substantivet *vugge* som Haugen har haft i åtanke under sin översättning. Ordet ligger längre från källtexten semantiskt än min och Hammars översättning, men har ändå en relativt stark koppling. En vagga kan metaforiskt sett ses som någons ursprung, vilket också beskrivs i NAOB. Haugen har inte följt källtextens rytm utan har fler stavelser i sin måltext. Hans översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom han har valt ett mer metaforiskt namn i sin måltext men som delvis är likt källtexten semantiskt, men ändå försökt återskapa en liknande effekt som i källtexten.

Alla översättare har lagt sig relativt långt ifrån källtexten fonologiskt, med undantaget andra ledet i min översättning som ligger relativt nära källtextens *birth*. Haugen ligger längst från källtexten med sin friare, metaforiska översättning av namnet. Hammar har till synes valt att blanda svenska och engelska i sin översättning.

Exempel 5

KT: "Spotty" Sorner / Big Bannister

MTLA: Finnige Flynn / Stor-Sullivan

MTBH: "Pricken" Sorner / Tjocka Bannister

MTTH: «Fregna» Sorner / Store Bannister

"Spotty" Sorner och Big Bannister är två barn som förekommer i det sista kapitlet av boken *Silvertronen* där de är några av mobbarna som Eustace, Jill och Caspian attackerar när de återvänder från Narnia. Läsaren får inte veta mer om personernas karaktärsdrag än att de är mobbare och de förekommer inte i någon av de andra böckerna.

I NEOeng har *spotty* betydelserna 'fläckig', 'prickig', 'finnig' och 'med utslag' på svenska. *Big* har betydelserna 'stor', 'störväxt', 'kraftig', 'stöddig' och 'mallig'.

Spotty Sorner och Big Bannister och översättningarna av namnen kategoriseras som

Påhittade namn (se Bilaga 1) eftersom de är semantiskt laddade och uppdiktade av författaren respektive översättarna. Enbart efternamnen skulle dock kategoriserats som *Konventionella namn* eftersom de är allmänt kända namn i källspråket.

I min översättning har jag fokuserat på att källtexten har en alliteration i båda namnen som inleds med S för *Spotty* och B för *Big*. Eftersom det inledande epitetet är mycket karaktäriserande så är det av vikt att använda ett ord som ligger mycket semantisk nära källtexten. *Spotty* blev *Finnige* och *Big* blev *Stor*. För att även kunna behålla alliterationen krävs en omskrivning av efternamnet. I detta fall är det lämpligt eftersom personerna inte återkommer och heller inte har några kopplingar till andra personer med samma efternamn. Om man ser till namnen som helhet kunde även rytmen bibehållas genom att använda samma antal stavelser i måltextern. Däremot kunde ljudandet inte behållas när efternamnen byttes ut. Min översättningsstrategi kan klassificeras som *återskapande* eftersom jag har valt att byta ut de konventionella namnen till liknande i målkulturen och att översätta de semantiskt laddade bestämningarna med liknande bestämningar på målspråket. Samtidigt behålls effekten av alliterationen i de båda namnen.

Hammar valde att behålla efternamnet och samtidigt lägga sig nära de första namnen semantiskt. Hon har dock valt några av de andra ordboksekvivalenterna som får Sorners epitet att låta något mildare (*Pricken*) och Bannisters något mer nedvärderande (*Tjocka*). *Tjock* har en snävare betydelse och är ett underbegrepp till *big* som är mer generell. Hammar har bibehållit rytmen och samma antal stavelser i Sorners namn, men inte i Bannisters. En strategi för likvärdigt ljudande har inte applicerats. Hammars översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom hon har lagt sig lexikalt nära och försökt uppnå vissa liknande effekter. Man skulle också kunna tala om Epsteins kategori *bevarande* eftersom hon inte översätter de konventionella efternamnen.

Haugen har likt Hammar behållit efternamnen på de båda personerna men översatt den inledande karaktäriseringen. Han har tolkat *Spotty* som fräknar och använt det norska substantivet för *fräkne* i bestämd form: *fregna* (Orbøkene). Ordvalet ligger relativt nära källtexten semantiskt, men med tanke på att det är ungdomar i lägre tonåren det handlar om så är det troligt att det syftar på finnar. Haugen har därtill lagt sig nära lexikalt i sin översättning av *Big* till *Store* och bibehållit ett generellt överbegrepp. Lik Hammar har Haugen behållit antal stavelser och därmed rytmen i Sorners namn, men inte i Bannisters. Haugen kan sägas ha använt samma översättningsstrategier som Hammar.

Alla tre översättare har avvikit från källtexten, men på olika sätt. I min översättning avvek jag genom att helt ändra efternamnen men samtidigt bibehålla stilfiguren alliteration och en

lexikal närhet till de inledande karaktäriseringarna. Hammar och Haugen bibehöll efternamnen och la sig relativt nära de inledande karaktäriseringarna lexikalt, men strök däremot allitterationen.

Exempel 6

KT: Thornbut

MTLA: Stenbott

MTBH: Törntag

MTTH: Piggvar

Thornbut är en röddvärg som förekommer i en kort sekvens i *Hästen och hans pojke*. Hans karaktärsdrag beskrivs inte mer ingående än att han är en dvärg.

I NEOeng finns inte *thornbut* med, däremot finns det i OED en beskrivning av *thornbut* som ett historiskt namn för fisken piggvar. Ordboksekvivalenten till *piggvar* är *turbot*. Väljer man att dela upp de semantiska delarna av *thornbut* hittar man för *thorn* i NEOeng betydelserna '[törn]tagg', 'törne' och 'torn'. *But* kan antingen tolkas som konjunktion och har då i NEOeng exempelvis betydelserna 'men', 'dock' och 'utom'. Adverbet *but* har i NEOeng betydelserna 'bara', 'blott' och 'först'. I OED har *but* och *butt* bland annat betydelsen 'någon variant av plattfisk' (OED, min översättning).

I min översättning har jag fokuserat på den äldre betydelsen av *thornbut* och därför försökt hitta en ekvivalent i målspråket. Det finns en äldre och dialektal benämning på piggvar som är stenbotta (SAOB; Rietz 1962: 67). *Botta* och *but* eller *butt* verkar ha en liknande etymologisk grund, vilket utgjorde ett starkt skäl till att välja att utgå från det äldre svenska ordet. Eftersom ändelsen -a är mer vanlig för feminina namn samt det faktum att antalet stavelser skiljer sig från källtexten har dock ändelsen -a tagits bort. Det skapar samma rytm och en liknande ljudbild för andra delen av namnet (but och bott). Min översättningsstrategi kan klassificeras som *återskapande* eftersom jag ersatte namnet med ett liknande namn i målspråket och samtidigt behållit del av ljudbilden.

Hammar har i sin översättning valt att fokusera på de enskilda ordboksbetydelserna i Thornbut. Hon har strykit ändelsen -but och valt att endast fokusera på den första betydelsen av *thorn*: '[törn]tagg'. Det skapar en liknande känsla som i källtexten även om vi aldrig kan veta om Lewis tänkte sig den äldre betydelsen av *thornbut* eller snarare betydelsen av de semantiska delarna. Hammar har också behållit samma antal stavelser och rytm som i

källtexten. Hammars översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom hon har försökt skapa en liknande effekt i måltexten som i källtexten.

Haugen har valt att följa den historiska betydelsen av *thornbut*, men valt det moderna och officiella namnet för fisken: piggvar. Han följer källtextens antal stavelser och därmed rytm, men behåller i övrigt ingen ljudbild. Haugen kan sägas använda översättningsstrategin *ersättning* eftersom han väljer ett liknade namn i målspråket, men utan att behålla likheter i ljud eller andra associationer.

Alla tre översättare har avvikit från källtexten, men gjort olika avvägningar vilken betydelse av *thornbut* man ska basera sin översättning på. Jag och Haugen har valt att basera våra översättningar på den historiska betydelsen av *thornbut*, men jag har dessutom närmast mig källtexten genom ett dialektalt och historiskt namn på svenska som dessutom delvis härmar källtextens ljudbild. Hammar har i stället valt att basera sin översättning på ordboksbetydelsen av *thorn* och dessutom behållit en liknande ljudbild som i källtexten.

Exempel 7

KT: Ginger

MTLA: Röden

MTBH: Morot

MTTH: Kvassklo

Ginger är en katt som förekommer i *The Last Battle*. Han beskrivs som elak och bidrar starkt till upprorsstämningen som råder. Namnet är mycket karaktäriserande då katten har röd päls, vilket på engelska ofta benämns som ginger. Enligt NEOeng har substantivet *ginger* betydelserna 'ingefära', 'kurage', 'käckhet', 'rödgul färg', 'person med rödblont hår'. Adjektivet *ginger* har betydelserna 'rödgul', 'ljusröd' och 'rödblond'.

Jag har kategoriserat namnet Ginger som ett *påhittat namn* eftersom det i denna kontext är semantiskt laddat och har en karaktäriserande funktion. Ginger är dock också ett konventionellt namn både för människor och djur.

I min översättning har jag valt att fokusera på den färg som *ginger* syftar på, men också att hitta ett namn som passar en katt som inte är gullig och snäll. Jag valde därför inte en ordboksekvivalent utan utgick från den benämning vi på svenska skulle ge en katt som på engelska har en ginger päls, nämligen röd. Utifrån det la jag till den vanligt förekommande

ändelsen i svenska djurnamn -en⁷. Namnet har därmed en lexikal likhet och samma antal stavelser som källtexten, däremot är det mycket olikt fonologiskt. Min översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom jag har försökt skapa liknande effekter som i källtexten.

Hammar har i sin översättning också valt att fokusera på färgen på kattens päls. Hon har valt ett mer ovanligt namn för färgen, nämligen morot. Det går absolut att tala om att något är morotsfärgat, men sällan en katts päls. Morot ger också associationer till en gnagare snarare än en katt. Hon lägger sig ändå relativt nära rytmiskt och behåller samma antal stavelser som i källtexten. Däremot ligger hon relativt långt ifrån semantiskt. Hammars översättningsstrategi kan ändå klassificeras som *återskapande* eftersom hon försökt skapa en liknande effekt genom att karaktärisera katten genom färgen på dess päls.

Haugen har valt att frånga färg som karaktäriserande drag att basera sitt namn på. I stället har han valt att inrikta sig på kattens personlighet. *Kvass* har både på norska och svenska betydelsen 'syrligt, svagt alkoholhaltig dryck'. På norska har också adjektivet *kvass* betydelserna 'skarp', 'sträng', 'person som uttrycker sig skarpt och bitande', 'brysk' och 'våldsam' (NAOB: kvass, min översättning). Det stämmer bra överens med kattens personlighet och i kombination med ändelsen -klo är det tydligt att det är en katt som åsyftas. Haugens översättningsstrategi kan sägas vara *återskapande* eftersom han har valt en annan form av lexikal kreativitet men samtidigt försökt skapa liknande effekter som i källtexten.

Hammar och jag har fokuserat på samma karaktärsdrag som namnet i källtexten baseras på i våra översättningar, men valt olika vägar hur namnet kan uttryckas på svenska. Haugen har valt att fokusera på kattens personlighetsdrag när han har skapat namnet i sin måltext och därför valt ett kraftfullare namn än i min översättning. Alla översättare har behållit samma antal stavelser som källtexten men ingen har lagt sig fonologiskt nära.

4.5.3. Sammanfattning

Sammanfattningsvis kan analysen sägas visa att jag och Haugen ofta har använt översättningsstrategier som ligger nära varandra medan Hammars strategier generellt sett ligger längre ifrån. Den kvantitativa analysen belyser detta på ett tydligt sätt. Näranalysen visar dock att trots att det är hjälpsamt att använda olika kategorier för att klassificera översättningsstrategier så kan de faktiska strategierna skilja sig mycket åt även om de klassificeras som samma överordnade strategi. Näranalysen kan sägas visa tendenser att jag lägger mycket fokus på fonologi, rytm, stilfigurer och etymologi, att Hammar ofta väljer att

⁷ Exempelvis Svarten och Missen.

fokusera på de vanligaste ordboksbetydelserna samt att förenkla namnens koppling till olika karaktärsdrag. Det kan vara ett grepp för att underlätta för unga läsare och kan sägas vara en mer acceptansinriktad översättningsstrategi. Haugen har ofta varit friare i sina tolkningar av namnens semantiska delar och har en tendens att översätta mer abstrakt, metaforiskt och personlighetsbaserat än de andra översättarna.

5. Diskussion

I översättningsanalysen har namn från tre olika översättningar av C.S. Lewis *The Chronicles of Narnia*⁸ analyserats först kvantitativt och därefter kvalitativt genom en näranalys av sju exempel. Jag har velat ta reda på om det går att se någon skillnad i val av översättningsstrategier mellan de olika översättarna och hur de i så fall yttrar sig.

Tack vare den inledande källtextanalysen kunde källtextens ordval, identitetsbindningar och idiolekt ringas in. Även om inte alla dessa låg till grund för den följande översättningsanalysen så belyste den källtextens specifika stil och hur framför allt ordval påverkar denna i hög grad. Personanalysen belyste också det faktum att huvudpersoner tenderar att ha fler varierade upprepningar än personer som har en mindre roll i berättelsen. Identitetsbindningar är något som översättare kan använda sig av när de väljer strategi för att översätta ett namn. En person i berättelsen som har många olika varierade upprepningar kan vara lättare att närma sig semantiskt då personens karaktärsdrag lyfts fram tydligare än en person med fåtal eller inga varierade upprepningar.

I den kvantitativa analysen framkom att den vanligast förekommande namnkategorin i alla böcker var *påhittade namn* (660 st), därefter var *konventionella namn* näst vanligast (304 st). De två andra kategorierna, *avledning*ar och *klassiska namn*, hade bara några fåtal poster (24 respektive 56 st). Resultatet av denna initiala kvantifiering och klassificering var inte förvånande med tanke på materialets genre. Fantasy litteratur har ofta en blandning av påhittade namn, som i många fall är semantiskt laddade, och konventionella namn (Ersgård 2014: 12). Det är oftast de semantiskt laddade namnen som utgör problem i översättning och därför valdes kategorin *påhittade namn* ut för att vidare analysera materialet både kvantitativt och kvalitativt. I den kvantitativa analysen av *påhittade namn* klassificerades alla översättningar utefter min lista över översättningsstrategier som återfinns i avsnitt 4.4. Metod. Analysen visade att Haugens och mina strategier låg relativt nära varandra medan Hammar

⁸ *The Horse and His Boy*, *The Silver Chair* och *The Last Battle*.

låg längre ifrån. Utifrån resultatet av den kvantitativa analysen valdes sju exempel ut för näranalys. Dessa visade att även när alla översättare använde samma överordnade strategi så skiljde sig valet av namn ofta åt fonologiskt, rytmiskt eller etymologiskt.

Hammar översatte materialet till svenska 1965, 1975 och 1976; Haugen översatte samma material till norska 1982, 1983 och 1984. Min översättning gjordes i samband med denna studie 2024. Ser man till den tidsmässiga aspekten verkar det mer rimligt att Hammar och Haugen skulle arbetat under liknande översättningsnormer och därför använt liknade strategier vid översättning av namn. Studiens resultat tyder dock på att så inte är fallet. I avsnitt 4.2.4.2. framkommer att Haugen uttryckt att han inte vill förhålla sig till de rådande översättningsnormerna för översättning av barnlitteratur, något som därför även kan ha inverkat på hans strategier för översättning av namn. Dock finns det ingen möjlighet att uttala sig mer djupgående om eventuella normer som översättarna har använt sig av. Det krävs en mer djupgående textstudie för att kunna rekonstruera normer enligt Lindqvists system.

De kategorier som jag har valt att basera min metod på har inte fungerat så väl som jag initialt trodde. Om man först ser till Bertills namnkategorier så fungerar de väl som en övergripande kategorisering, men definitionerna är inte klockrena för detta material. Många namn som jag varit tvungen att kategorisera som antingen *påhittade namn* eller *konventionella namn* skulle behövt en egen kategori. Ett mycket tydligt exempel är namn på människor i det uppdiktade landet Calormen. Som nämnts i avsnitt 4.5.1. har jag kategoriserat namn som inte har något uppenbart semantiskt innehåll som *konventionella namn* och därmed ansett att Calormen är en specifik kultur. Dock blir detta något problematiskt eftersom det inte är en verklig kultur utan helt verkspecifik. Det skulle varit lämpligt att skapa en ytterligare kategori utöver Bertills för att göra en mer rättvis bedömning av dessa verkspecifika men ändå konventionella namn.

Ser man till de kategorier jag har använt för att definiera vilka överordnade strategier de tre översättarna har använt så tyder resultatet på att även dessa har relativt stora nackdelar för denna studies syfte. I näranalysen framkommer det att översättningarna kan se mycket olika ut men ändå falla under samma överordnade strategi. Det innebär att resultatet inte blev så tydligt som det skulle kunnat bli med snävare definitioner och en annan typ av kategorisering. Näranalysen har gett mest tydligt resultat utifrån ordbokssökningar och analys av rytm och fonologi. Det skulle därför kunna vara tänkbart dessa hellre skulle legat till grund även för kategoriseringen av strategier. Med det sagt har syftet med uppsatsen ändå uppfyllts då översättarnas strategier har undersökts och det har varit möjligt att dra vissa generella slutsatser om dessa.

Litteraturlista

Primärlitteratur

- BBC (1990). *The Silver Chair - Remastered BBC*.
https://www.youtube.com/watch?v=qaw3S_wqLY0&ab_channel=K.%E2%80%9Ckman5473%E2%80%9DNakanishi [Hämtad 2024-11-17].
- Bibel 2000: Bibelkommissionens översättning*. (2001). Utg. av Svenska Bibelsällskapet. Stockholm: Verbum.
- Lewis, C.S. (2014). *The Silver Chair*. Harpercollins Children's Books. (Originalutgåvan utgiven av Geoffrey Bles 1953).
- Lewis, C.S. (2014). *The Horse and His Boy*. Harpercollins Children's Books. (Originalutgåvan utgiven av Geoffrey Bles 1954).
- Lewis, C.S. (2014). *The Last Battle*. Harpercollins Children's Books. (Originalutgåvan utgiven av The Bodley Head 1956).
- Lewis, C.S. (1991) *Silvertronen*. Stockholm: Bonniers juniorförlag. (Originalutgåvan utgiven av Bonnier 1965).
- Lewis, C.S. (1991) *Hästen och hans pojke*. Stockholm: Bonniers juniorförlag. (Originalutgåvan utgiven av Bonnier 1975).
- Lewis, C.S. (1991) *Den sista striden*. Stockholm: Bonniers juniorförlag. (Originalutgåvan utgiven av Bonnier 1976).
- Lewis, C.S. (2006) *Legenden om Narnia*. Oslo: Gyldendal. (Samlingsvolym med alla böckerna som ingår i bokserien om Narnia).
- Lindgren, Astrid. (1973). *Bröderna Lejonhjärta*. Stockholm: Rabén och Sjögren Bokförlag.

Sekundärlitteratur

- Arbuthnot, M. H. & Clark, M. M. (1956). BOOKS FOR CHILDREN. *Elementary English*, 33 (5), 312–319. <http://www.jstor.org/stable/41384494>.
- Bertills, Yvonne (2003). *Beyond identification: proper names in children's literature*. Avhandling. Åbo: Åbo Akademi.
- Bramlett, Perry (2000). The Carnegie Medal *The Lewis Legacy*. (83).
<https://www.discovery.org/a/735/> [Hämtad 2024-11-17].
- Brennan Croft, Jannet (2009). Naming the Evil One: Onomastic Strategies in Tolkien and Rowling. *Mythlore*. (28:1/2) 149-163.
- Clute, John och John Grant, red. (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1997.
- C.S. Lewis: The official website of C.S. Lewis. *About C.S. Lewis*.
<https://www.cslewis.com/us/about-cs-lewis/>. [Hämtad 2024-11-15].
- Culp, A.J. (2021). *An Older Wardrobe: Echoes of Deuteronomy in The Silver Chair*.
<https://apilgriminnarnia.com/2021/02/02/an-older-wardrobe/>.
- Distinguished Children's Books of 1955. (1956). *ALA Bulletin*, 50(4), 225–226.
<http://www.jstor.org/stable/25694737>
- DISTINGUISHED CHILDREN'S BOOKS OF 1956. (1957). *ALA Bulletin*, 51(3), 185–187.
<http://www.jstor.org/stable/25694958>.
- Ekholm, Christer (2019). *Epikanalys: en kort introduktion*. Malmö: Gleerups utbildning AB.
- Engelska Wikipedia (2024). *C.S. Lewis*. https://en.wikipedia.org/wiki/C._S._Lewis. [Hämtad 2024-11-11].
- Engelska Wikipedia (2024). *Fantasy*. https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy#Portal_fantasy. [Hämtad 2024-11-11].
- Engelska Wikipedia (2024). *The Chronicles of Narnia*.
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Narnia. [Hämtad 2024-11-11].

- Epstein, B.J. (2012). *Translating expressive language in children's literature: problems and solutions*. Oxford: Peter Lang.
- Ersgård, Carl-William (2014). *Döpt på nytt: Om översättningen av egennamn i sex fantasyromaner*. Masteruppsats. Översättningsvetenskap. Lunds universitet.
https://canvas.education.lu.se/courses/30145/pages/skonlitteratur?module_item_id=1329638.
- Escobar, Kristina (2022). *Unruly things: Om översättning av animathet i Catherynne M. Valentés The Girl Who Circumnavigated Fairyland in a Ship of Her Own Making*. Kandidatuppsats. Översättningsvetenskap. Lunds universitet.
https://canvas.education.lu.se/courses/30145/pages/tidigarekandidatuppsatser?module_item_id=1273626.
- Fernandes, Lincoln (2006) Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play. *New Voices in Translation Studies*. (2). s. 44–57.
- Hellspong, Lennart & Ledin, Per (1997). *Vägar genom texten: handbok i brukstextanalys*. Lund: Studentlitteratur.
- Ingo, Rune (2007). *Konsten att översätta*. Lund: Studentlitteratur.
- Klingberg, Göte (2004). Trohet och otrohet: En kommentar om barnboksöversättningsteori. *Barnboken* (2). s. 10-13.
- Lagerholm, Per (2008). *Stilistik*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Larsson, Lotta (2022). *Gomp eller mugglare: En komparativ studie av den norska och den svenska översättningen av Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Masteruppsats. Översättningsvetenskap. Lunds universitet.
https://canvas.education.lu.se/courses/30145/pages/skonlitteratur?module_item_id=1329638.
- Lindqvist, Yvonne (2005). *Högt och lågt i skönlitterär översättning till svenska*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.
- Mendlesohn, Farah (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Markos, Louis (2012). Thinking About Aslan and Jesus with C.S. Lewis.
<https://www.thegospelcoalition.org/article/thinking-about-aslan-and-jesus-with-c-s-lewis/>
[Hämtad 2023-01-01].
- Mossberg, Mari (2023). Boost Your Brain. Om lexikal kreativitet i faktaböcker för barn i ett svensk-engelskt perspektiv. *Språk och stil: Tidskrift för svensk språkforskning*, (3), s. 164–195.
- Nikolajeva, Maria (2004). Till otrohetens försvar: om att svika texten till förmån för barnläsaren. *Barnboken* (1). s. 23-32.
- Peabody Bimonthly Booknotes (1951). *Peabody Journal of Education*, 28 (4), 230–256.
<http://www.jstor.org/stable/1489099>.
- Peabody Bimonthly Booknotes (1951). *Peabody Journal of Education*, 29 (3), 171–191.
<http://www.jstor.org/stable/1488986>.
- Peabody Bimonthly Booknotes (1952). *Peabody Journal of Education*, 30 (3), 166–192.
<http://www.jstor.org/stable/1489792>.
- Silvertronen (2024). *Adlibris*. <https://www.adlibris.com/se/bok/silvertronen-9789163893445>
[Hämtad 2024-11-17].
- Silvertronen (2024). *Akademibokhandeln*.
https://www.akademibokhandeln.se/bok/silvertronen/9789163893445?srsId=AfmBOor4M5hDQ_KcvsjpTY-BGMrhv8lXIdIO8P1eIdAH-anA9iGe9zmE [Hämtad 2024-11-17].
- Silvertronen (2024) Bokus. <https://www.bokus.com/bok/9789163893445/silvertronen/>
[Hämtad 2024-11-17].
- Rietz, Johan Ernst (1962). *Svenskt dialektlexikon: ordbok öfver svenska allmogespråket*. Lund: Gleerups förlag.

Databaser, digitala uppslagsverk, webbplatser

- Det Norske Akademis Ordbok* (2024). Tillgänglig: <https://naob.no>. [Hämtad 2024-11-29].
- Nationalencyklopedin* (2023). Intertextualitet. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/intertextualitet>. [Hämtad 2024-11-12].
- Nationalencyklopedin* (2023). Namnforskning. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/namnforskning>. [Hämtad 2024-12-03].
- Nationalencyklopedin* (2023). Onomastikon. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/onomastikon>. [Hämtad 2024-12-03].
- Nationalencyklopedins engelska ordbok* (2024). Tillgänglig: NE Ordböcker. [Hämtad 2024-12-01].
- Nationalencyklopedins norska ordbok* (2024). Tillgänglig: NE Ordböcker. [Hämtad 2024-12-01].
- Nationalencyklopedins svenska synonymer* (2024). Tillgänglig: NE Ordböcker. [Hämtad 2024-12-02].
- Norsk Oversetterleksikon* (2021). *Tormod Haugen*. <https://www.oversetterleksikon.no/2021/05/15/tormod-haugen-1945-2008/>. [Hämtad 2024-11-27].
- Ordbøkene: Bokmålsordboka og Nynorsksordboka* (2024). Tillgänglig: <https://ordbokene.no/nob>. [Hämtad 2024-11-20].
- Oxford English Dictionary* (2024). Tillgänglig: www.oed.com. [Hämtad 2024-12-01].
- Svenskt översättarlexikon* (uå). *Birgitta Hammar*. https://litteraturbanken.se/översättarlexikon/artiklar/Birgitta_Hammar. [Hämtad 2024-11-27].
- Svenska Akademiens Ordbok* (2024). Tillgänglig: www.svenska.se. [Hämtad 2024-12-20].
- Svenska Akademiens Ordlista* (2024). Tillgänglig: www.svenska.se. [Hämtad 2024-11-25].
- Svensk Ordbok utgiven av Svenska Akademien* (2024). Tillgänglig: www.svenska.se. [Hämtad 2024-11-25].

Bilaga 1. Namn i Narnia

Kategorisering med hjälp av Bertills kategorier: *Konventionella namn* (förkortas K), *Påhittade namn* (förkortas P), *Avledningar* (förkortas A) och *Klassiska namn* (förkortas Kl).

Strategier för påhittade namn (P):

Bevarande: Be, Strykning: S, Ersättning: E, Bokstavlig översättning: Bo, Återskapande: Å, Transkription: T

The Horse and His Boy

Varelse/Plats	The Horse and His Boy - Lewis	Hästen och hans pojke - Hammar	Hästen och hans pojke - Aro	Hesten og hans gutt - Haugen
Pojke (Calormen)	Shasta K	Shasta K	Shasta K	Shasta K
Land	Narnia P	Narnia P Be	Narnia P Be	Narnia P Be
Land	Calormen P	Calormen P Be	Calormen P Be	Calormen P Be
Tidsålder	The Golden Age Kl	Guldåldern Kl	Den Gyllene tidsåldern Kl	Gullalderen Kl
Man (Calormen)	Arsheesh K	Arshish K	Arsheesh K	Arsheesh K
Folk (män)	The Tarkaan P	Tarkanen P T	Tarkaanen P T	Tarkaanen P T
Ledare (Calormen)	Tisroc P	Tisrock P T	Tisroc P Be	Tisroc P Be
Man (Calormen)	Anradin K	Anradin K	Anradin K	Anradin K
Stad	Tashbaan P	Tashban P T	Tashbaan P Be	Tashbaan P Be
Häst	Breehy-hinny-brinny-hoohy-hah P	Brihi-hinni-brinni-hohi-ha P T	Briihy-hinny-brinny-hoohy-ha P T	Brihy-hinny-brinny-hohy-ha P T
Häst	Bree P	Bri P T	Brii P T	Bri P T
Häst	Hwin P	Vin P T	Hwin P Be	Hwin P Be

Folk (kvinnor)	Tarkheena P	Tarkina P T	Tarkheena P Be	Tarkheena P Be
Flicka (Calormen)	Aravis K	Aravis K	Aravis K	Aravis K
Folk	Archenland A	Arkenland A	Archenland A	Archenland A
Plats	Beaversdam P	Bäverdam P Bo	Bäverdammen P Bo	Beverdammen P Bo
Man (Calormen)	Kidrash Tarkaan K	Tarkan Kidrash K	Kidrash Tarkaan K	Kidrash tarkaan K
Man (Calormen)	Rishti Tarkaan K	Tarzan Rishti K	Rishti Tarkaan K	Rishti tarkaan K
Man (Calormen)	Ilsombreh Tisroc K	Kung Ilsombre K	Ilsombreh Tisroc K	Ilsombreh Tisroc K
Man (Calormen)	Ardeeb Tisroc K	Kung Ardib K	Ardeeb Tisroc K	Ardeeb Tisroc K
Gud	Tash P	Tash P Be	Tash P Be	Tash P Be
Plats	Calavar P	Calavar P Be	Calavar P Be	Calavar P Be
Man (Calormen)	Ahoshta Tarkaan K	Tarkan Ahoshta K	Ahoshta Tarkaan K	Ahoshta Tarkaan K
Man (Calormen)	Azarothe K	Azaroth K	Azarothe K	Azarothe K
Kvinna/Gudinna	Zardeenah Lady of the Night and of Maidens P	Sardina, nattens drottning P T	Zardeenah – Nattens och jungfruarnas beskyddarinna P Be	Zardeenah, nattens gudinne P Be
Stad	Azim Balda P	Azim Balda P Be	Azim Balda P Be	Azim Balda P Be
Position	Chief of the Messengers P	Överkuriren P E	Sändebudens överhuvud P E	Overhodet for det keiserlige befodringsvesen P E
Byggnad	House of Imperial Posts P	Kejsrerliga postens hus P E	Kejsrerliga postens högkvarter P E	det keiserlige befodringsvesen P E

Plats	Zulindreh P	Zulindre P T	Zulindreh P Be	Zulindreh P Be
Man (Calormen)	Alimash K	Alimash K	Alimash K	Alimash K
Plats	Teebeth P	Tibit P T	Teebeth P Be	Teebeth P Be
Sjö	Mezreel P	Mestis P E	Mezreel P Be	Mezrelsjøen P E
Flicka (Calormen)	Lasaraleen Tarkheena K	Tarkina Lasaralin K	Lasaraleen Tarkheena K	Lasaraleen tarkheena K
Plats	The Valley of the Thousand Perfumes P	De tusen vällukternas dal P E	De tusen parfymernas dal P Bo	Dalen med tusen parfumer P Bo
Plats	Tombs of the Ancient Kings P	De gamla kungagravarna P Bo	De gamla konungagravarna P Bo	Gravene til de gamle kongene P Bo
Kung Narnia	The White Barbarian King P	Strykning - S	Den vita barbarkungen P Bo	Den hvite barbarkongen P Bo
Man (Narnia)	Peridan K	Peridan K	Peridan K	Peridan K
Prins (Archenland)	Corin K	Corin K	Corin K	Corin K
Drottning (Narnia)	Susan K	Susan K	Susan K	Susan K
Kung (Narnia)	Edmund K	Edmund K	Edmund K	Edmund K
Faun	Tumnus P	Tumnus P Be	Tumnus P Be	Tumnus P Be
Drottning Narnia	Lucy K	Lucy K	Lucy K	Lucy K
Prins (Calormen)	Prince Rabadash K	Prins Rabadash K	Prins Rabadash K	Prins Rabadash K
Korp	Sallowpad P	Svartfot P E	Gulfote P Å	Gustentrasken P Å
Faun	Goatfoot A	Getfot A	Getfot A	Geitefot A
Berg	Mount Pire P	Pirfjället P E	Illberget P Å	Pirefjellet P E
Kung (Narnia)	Peter the High King K	Peter den Store K	Kung Peter den store K	Peter den store kongen K

Skepp	Splendour Hyaline P	Kristallen P E	Kristallskeppet P E	Glitrende hav P E
Kung (Archnland)	King Lune of Archenland P	Kung Lun P T	Kung Lune av Archenland P Be	Kung Måneny P Bo
Fest	Summer Festival P	Sommarfesten P E	Sommarfestivalen P Bo	Sommerfestivalen P Bo
Väktare	The Watch P	Vakten P Bo	Vakten P Bo	Vakten P Bo
Flicka (Calormen)	Tarkheena Lasaraleen K	Tarkina Lasaralin K	Tarkheena Lasaraleen K	Tarkheena Lasaraleen K
Flicka (Calormen)	Las K	Las K	Las K	Las K
Man (Calormen)	Axartha K	Axarta K	Axartha K	Axartha K
Plats	Ilkeen P	Ilkin P T	Ilkeen P Be	- S
Rum	The Hall of Black Marble P	Svarta marmorhallen P Bo	Svarta marmorsalen P Bo	Den svarte marmorhallen P Bo
Rum	The Hall of Pillars P	Pelarsalen P Bo	Pelarsalen P Bo	Søylehallen P Bo
Rum	The Hall of Statues P	Statyernas sal P Bo	Statysalen P Bo	Statuehallen P Bo
Byggnad	The Old Palace Kl	Gamla slottet Kl	Gamla palatset Kl	Det gamle slottet Kl
Slott	Anvard K	Anvard K	Anvard K	Anvard K
Plats	The Northerns Mountains Kl	Nordanbergen Kl	Nordanbergen Kl	Nordfjellene Kl
Flod	The Winding Arrow P	Slingrande Pilen P Bo	Snirklande pilen P Bo	Flyktende pil P Bo
Man (Archenland)	The Hermit of the Southern March P	Eremiten vid Södra Gränsen P Bo	Eremiten vid Södra Gränsen P Bo	Eremiten på Sørheden P Bo

Plats	Stormness Head P	Stormens Huvud P E	Stormuddens spets P Bo	Stormhodet P E
Man (Archenland)	Lord Darrin K	riddar Darrin K	Lord Darrin K	Grev Darin K
Gud/Lejon	The Thing P	Det (eller Den) P Å	Saken P Å	Vesenet P Å
Gud/Lejon	The Large Voice P	Den djupa rösten P Å	Den Stora rösten P Bo	Den store stemmen P Bo
Gud/Lejon	Aslan P	Aslan P Be	Aslan P Be	Aslan P Be
Gud	The Emperor- over-sea P	Kejsaren bortom haven P Bo	Kejsaren bortom haven P Bo	Herskeren over havet P E
Gud/Lejon	The King above all High Kings Kl	Konung över alla konungar Kl	Kungen över alla kungar Kl	Kongen over alle store konger Kl
Gud/Lejon	The High King above all kings Kl	Konungen över alla konungar Kl	Kungen över alla kungar Kl	Den store kongen over alle konger Kl
Dvärg	Duffle P	Duffel P T	Duffel P T	Duffel P T
Dvärg	Rogin P	Stortån P E	Rogin P Be	Rogin P Be
Dvärg	Bricklethumb P	Tummen P E	Bräckeltumme P Å	Skjørtommel P Å
Hjort	Chervy the Stag P	Kärvi hjorten P T	Kronhjorten Chervy P Be	Kjørvy, kronhjorten P T
Dvärg	Thornbut P	Törntag P Å	Stenbott P Å	Piggvar P Å
Plats	Redhaven P	Rödhamn P Bo	Rödhamn P Bo	Redhaven P Be
Plats	Seven Isles P	Sjuöarna P Bo	De sju öarna P Bo	De fjerne Sju øyer P Bo

Plats	Lantern Waste P	Lyktskogen P Å	Lyktskogen P Å	Skogen mellan Ødelykta P Å
Land	Telmar P	Telmar P Be	Telmar P Be	Telmar P Be
Plats	Stormness P	Stormens Huvud P E	Stormudden P Bo	Stormhodet P E
Man (Calormen)	Corradin of Castle Tormunt K	Corradin från Tormunt K	Corradin av slottet Tormunt K	Corradin fra slottet Tormunt K
Man (Calormen)	Azrooh K	Asro K	Azrooh K	Azrooh K
Man (Calormen)	Chlamash K	Klamash K	Chlamash K	Chlamash K
Man (Calormen)	Ilgamuth of the twisted lip P	Ilgamut med den sneda munnen P Å	Ilgamuth med den kluvna läppen P Å	Ilgamuth med den fordreide leppen P Å
Man (Calormen)	Anradin K	Anradin K	Anradin K	Anradin K
Man (Archenland)	Tran K	Tran K	Tran K	Tran K
Man (Archenland)	Shar K	Shar K	Shar K	Shar K
Man (Archenland)	Cole K	Col K	Cole K	Cole K
Man (Archenland)	Colin K	Colin K	Colin K	Colin K
Prins (Archenland)	Prince Cor K	Prins Cor K	Prins Cor K	Prins Cor K
Man (Archenland)	Dar K	Dar K	Dar K	Dar K
Man (Archenland)	Lord Bar K	Riddar Bar K	Lord Bar K	Grev Bar K

Prins Calormen	Rabadash the Ridiculous P	Rabadash den Löjlige P Bo	Rabadash den dåraktige P Bo	Rabadash den latterlige P Bo
Kung Archenland	Fair Olvin P	Den Vise från Olvin P E	Olvin den fagre P Å	Fagre Olvin P Å
Kvinna	The Lady Liln K	Den väna Liln K	Lady Liln K	Grevinne Liln K
Plats	The Giant Pire P	Jätten Pir P T	Jätten Ill P E	Kjempen Pire P T
Plats	Zalindreh P	Zulindre P T	Zalindreh P Be	Zalindreh P Be
Prins (Archenland)	Corin Thunder-fist P	Corin Järnnäven P Å	Corin Blixtnäve P Å	Corin Tordenneve P Å
Björn	Lapsed Bear of Stormness P	Brunbjörnen från Stormens Huvud P E	Den förlorade björnen av Stormudden P Bo	Den frafalne björnen ved Stormhodet P Bo
Prins/Kung Archenland	Ram the Great P	Ram den Store P Be	Ram den Store P Be	Ram den store P Be

The Silver Chair

Varelse/plats	The Silver Chair - Lewis	Silvertronen - Hammar	Silvertronen - Aro	Sølvstolen – Haugen
Människoflicka	Jill Pole K	Jill Pole K	Jill Pole K	Jill Pole K
Människopojke	Eustace K Scrubb	Eustace Scrubb K	Eustace K Scrubb	Eustace Scrubb K
Människobarn	Carter K	Carter K	Carter K	Carter K

Människobarn	Spivvins K	Spivvins K	Spivvins K	Spivvins K
Människoflicka	Eleanor Blakiston K	Eleanor Blakiston K	Eleanor Blakiston K	Eleanor Blakiston K
Internatskola	Experiment House P	En internatskola/Experimentskolan P E	Experiment House P Be	Eksperimentskolen P E
Människoflicka	Adela Pennyfather K	Adela Pennyfather K	Adela Pennyfather K	Adela Pennyfather K
Människopojke	That Scrubbed kid K	Skrubben P E	Den där Scrubbed K	Den der Scrubbed-gutten K
Lejon	Aslan P	Aslan P Be	Aslan P Be	Aslan P Be
Ö	Ramandu's Island K	Ramandus ö K	Ramandus ö K	Ramandus øy K
Människoflicka	Edith Jackie K	Edith Jackle K	Edith Jackie K	Edith Jackle K
Land	Narnia P	Narnia P Be	Narnia P Be	Narnia P Be
Kvinna	Eve Kl	Eva Kl	Eva Kl	Eva Kl
Gud	Jove Kl	Hjälp -	Jupiter Kl	Du store min! -
Slott	Cair Paravel P	Paravel P E	Cair Paravel P Be	Cair Paravel P Be
Dvärg	Trumpkin (the Dwarf) P	Trumpkin P Be	Dvärgen Trumpkin P Be	Dvergen Trumpkin P Be
Narnisk man/kung	Caspian the Tenth Kl	Caspian den tionde Kl	Caspian den tionde Kl	Caspian den tiende Kl
Talande uggla	(Master) Glimfeather P	Glimfjäder P Bo	Glimfjäder P Bo	Glitrefjær P Bo
Faun	Urnus P	Urnus P Be	Urnus P Be	Urnus P Be
Man	Adam Kl	Adam Kl	Adam Kl	Adam Kl

Plats	The Seven Isles P	Sjuöarna P Bo	De sju öarna P Bo	De sju øyer P Bo
Plats	The Lone Islands P	Ensliga öarna P Bo	De ensliga öarna P Bo	De ensomme øyer P Bo
Havsmonster	The Sea Serpent P	Stora sjöormen P E	Havsodjuret P E	Sjøormen P E
Pojke från Archenland	Prince Cor K	Prins Cor K	Prins Cor K	Prins Cor K
Flicka från Calormen	Aravis K	Aravis K	Aravis K	Aravis K
Häst	Bree P	Bri P T	Brii P T	Bri P T
Talande mus	Reepicheep (the Mouse) P	Ripipip P Å	Musen Ripipip P Å	Ripipip P Å
Riddare	Lord Drinian K	Riddar Drinian K	Lord Drinian K	Grev Drinian K
Plats	Terebinthia P	Terebintia P T	Terebinthia P Be	Terebinthia P Be
Plats	Seven Isles P	Sjuöarna P Bo	De sju öarna P Bo	De sju øye P Bo
Narnisk man/prins	(Prince) Rilian K	Rilian K	Prins Rilian K	Prins Rilian K
Häxa	The White Witch P	En Vit häxa P Bo	Den vita häxan P Bo	Heksa Hvit P Bo
Hed	Ettinsmoor P	Ettings hed P T	Ettinsheden P Bo	Ettinsheden P Bo
Varelse	Marsh-wiggle P	Myr-slingerbult P Å	Sumptraskare P Å	Myrvrikker P Å
Marsh-wiggle	Puddleglum P	Surpöl P E	Dunkelpöl P Å	Dysterpytt P E
Hav	Eastern Seas P	Östanhav P Bo	Östanhaven P Bo	De østlige hav P Bo

Stad	The Ruined City P	Jättarnas ödelagda stad P E	Den Fördärvade staden P Bo	Kjempenes ruinby P E
Flod	Shribble P	Striddel P Å	Skribbel P Å	Surkla P Å
Plats	The wild wastelands of the North P	De öde nordanlanden P Bo	De vilda nordanlanden P Bo	Den øde villmarka i nord P Bo
Kyrka	Dome of St Paul Kl	Domen på S:t Pauls katedral Kl	Domen på S:t Pauls katedral Kl	Kuppelen på St. Paul's katedralen Kl
Stensättning	Stonehenge Kl	En hällkista -	Stonehenge Kl	Stonehenge Kl
Stad	City Ruinous P	Jättarnas ruinstad P E	Den Fördärvade staden P E	Kjempenes ruinby P E
Jättarnas boning	Harfang P	Harfång P T	Harfang P Be	Harfang P Be
Häxa i Narnia	She of the Green Kirtle P	Damen i Gröna klänningen P Å	Damen i den gröna klänningen P Å	Kvinnen i den grønne kjolen P Å
Plats	Giantland P	Jättarnas land P Å	Jättarnas land P Å	Kjempenes land P Å
Häxa i Narnia	Lady of the Green Kirtle P	Damen i Gröna klänningen P Å	Damen i den gröna klänningen P Å	Kvinnen i den grønne kjole P Å
Puddleglum	Froggy A	Grodis A	Grodis A	Froskedyr A
Puddleglum	Respectowigg le P	Respektabel myrslingerbult P E	Respektraskare P Å	Respektovrikker P Å
Puddleglum	Respectabigg le P	Respultslingerbelt P Å	Respektriskare P Å	Respektovrikker P Å

Puddleglum	Reshpeckobig gle P	Reschpektabel mir- byngerslult P Å	Reshpekrass are P Å	Respektovrikke r P Å
Stad	Ruinous City P	Ruinerna av en jätte-stad P E	Den Fördärvade staden P E	Kjempenes ruinby P E
Katt	Puss P	Misse A	Kissen A	Pusen A
Värld	Overworld P	Ovanjorden P E	Ovanvärlden P Å	Oververden P Å
Plats	Marches of Underland P	Underjordens gräns P Å	Underjorden s utkanter P Å	Underlandets marker P Å
Värld	Deep Realm P	Djupens rike P Bo	Djupens rike P Bo	Dypets rike P Bo
Jätte	Father Time P	Fader Tid P Bo	Fader Tid P Bo	Fader Tid P Bo
Värld	Overland P	Ovanjorden P E	Ovanjorden P E	Overland P Be
Värld	Underworld P	Underjorden P E	Undervärlden P Å	Underverden P Å
Gnom	Mullugutheru m P	Mullugutterum P T	Mulluguteru m P T	Mullugutherum P Be
Folk	Overworlders P	Ovanjordare P E	Ovanvärldlin gar P Å	Overjordere P E
Riddare	The Black Knight P	Den svarte riddaren P Bo	Den Svarte riddaren P Bo	Den svarte ridderen P Bo
Land	Deep Lands P	Djupens rike P E	De Djupa landen P Bo	Dypets rike P E
Prince Rilian	Billian K	Billian K	Billian K	Billian K
Prince Rilian	Trillian K	Trillian K	Trillian K	Trillian K

Puddleglum	Frog-face A	Grodansikte A	Grodansikte A	Froskeansikt A
Puddleglum	Frog-foot A	Grod fot A	Grod fot A	Froskefot A
Folk	Maggotmen P	Gråsuggor och maskar -	Maskmän P E	Lunefulle menn P E
Folk	Earthmen P	Jordmän P Bo	Jordemän P Bo	Jordmenn P Bo
Ö	Ramandu K	Ramandu K	Ramandu K	Ramandu K
Häxa	The Witch-queen P	Häxan-drottningen P E	Häxdrottningen P Bo	Heksedronningen P Bo
Narnisk man/kung	Caspian the Seafarer Kl	Caspian Sjöfararen Kl	Caspian Sjöfararen Kl	Caspian sjöfararen Kl
Häst	Coalblack P	Kolsvart P Bo	Kolbjörn K Å	Kullsvart P Bo
Häst	Snowflake P	Snöflinga P Bo	Snöflinga P Bo	Snøfnugg P Bo
Prins av Archenland	Corin Thunder-fist of Archenland P	Corin Dundernäve från Arkenland P Å	Corin Blixtnäve av Archenland P Å	Corin tordenneve P Å
Gnom	Golg P	Golg P Be	Golg P Be	Golg P Be
Land	The Really Deep Land P	Det verkliga Djupens rike P E	De Allra djupaste landen P Å	Dypets virkelige land P E
Land	The Land of Bism P	Botten A	Landet Bism P Bo	Landet Bism P Bo
Land	The Shallow Lands P	Grunda landet P Bo	De Grunda landen P Bo	Det grunne riket P Bo
Folk	Topdwellers P	Ovanjordare P E	Ovanjordingar P E	Overjordere P E
Land	Calormen P	Calormen P Be	Calormen P Be	Calormen P Be

Folk	Northern Witches P	Häxorna från norr P E	Nordliga häxorna P Bo	Heksene fra nord P E
Faun	Orruns P	Orruns P Be	Orruns P Be	Orruns P Be
Centaur	Cloudbirth P	Molnborn P Å	Molnbörd P Å	Skyvugge P Å
Människopojke	Cholmondely Major K	Cholmondely Major K	Charles Major K	Cholomondely Major K
Människoflicka	Edith Winterblott K	Edith Winterblott K	Edith Winterblott K	Edith Winterblott K
Människopojke	”Spotty” Sorner P	”Pricken” Sorner P Å	Finnige Flynn P Å	«Fregna» Sorner P Å
Människopojke	Big Bannister P	Tjocka Bannister P Å	Stor-Sullivan P Å	Store Bannister P Å

The Last Battle

Varelse/Plats	The Last Battle - Lewis	Den sista striden – Hammar	Den sista striden – Aro	Den siste striden - Haugen
Plats	Lantern Waste P	Lyktskogen P Å	Lyktskogen P Å	Ødelykta P Å
Apa	Shift P	Skift P T	Shift P Be	Listig P E
Åsna	Puzzle P	Pussel P Bo	Pussel P Bo	Virre P E
Damm/Tjärn	Cauldron Pool P	Kittelsjön P E	Kittelgölen P E	Det sydende tjern P E
Plats	The Western Wild P	Västra fjällen P Å	Västra vildmarken P Å	Vestenvill P Å
Plats	The Falls P	Stora fallet P Å	Vattenfallet P Å	Fossen P Å

Gud/Lejon	Aslan P	Aslan P Be	Aslan P Be	Aslan P Be
Stad	Chippingford K	Flintvad P E	Chippingford K Be	Chippingford K Be
Slott	Cair Paravel P	Slottet Paravel P E	Cair Paravel P Be	Cair Paravel P Be
Kung Narnia	King Tirian K	Kung Tirian K	Kung Tirian K	Kong Tirian K
Enhörning	Jewel the Unicorn P	Enhörningen Juvel P Bo	Enhörningen Juvel P Bo	Enhjørningen Juvel P Bo
Land	Calormen P	Calormen P Be	Calormen P Be	Calormen P Be
Centaur	Roonwit P	Ronvitt P T	Rödklok P Å	Roonwit P Be
Jätte	Stonefoot the Giant P	Jätten Stenfot P Bo	Jätten Stenfot P Bo	Kjempen Steinfot P Bo
Träd	Tree of Protection P	Beskyddets träd P Å	Det Skyddande trädet P Å	Beskyttelsestreet P Å
Land	Archenland A	Arkenland A	Archenland A	Archenland A
Ledare Calormen	Tisroc P	Tisrock P T	Tisroc P Be	Tisroc P Be
Gud	Tash P	Tash P Be	Tash P Be	Tash P Be
Katt	Ginger P	Morot P Å	Röden P Å	Kvassklo P Å
Kung Narnia	King Rilian K	Kung Rilian K	Kung Rilian K	Kong Rilian K
Land	The land of the Northern Giants P	Jättarnas land P E	De nordliga jättarnas land P Bo	Landet til kjempene i nord P Bo
Kung Narnia	Caspian the Seafarer Kl	Caspian Sjöfararen Kl	Caspian Sjöfararen Kl	Caspian Sjøfareren Kl
Kung Telmar/Narnia	King Miraz K	Kung Miraz K	Kung Miraz K	Kong Miraz K
Öar	The Lone Islands P	Ensliga öarna P Bo	De ensliga öarna P Bo	De ensomme øyer P Bo
Människoflicka	Jill Pole K	Jill Pole K	Jill Pole K	Jill Pole K

Människopojke	Eustace Scrubb K	Eustace Scrubb K	Eustace Scrubb K	Eustace Scrubb K
Marsh-wiggle	Puddleglum P	Surpöl P E	Dunkelpöl P Å	Dysterpytt P E
Man	The Professor P	Professorn P Bo	Professorn P Bo	Professoren P Bo
Kvinna	Aunt Polly K	Faster Polly K	Tant Polly K	Tante Polly K
Man	Lord Digory K	Riddar Digory K	Lord Digory K	Kong Diggory K
Kvinna	Lady Polly K	Den ädla jungfru Polly K	Lady Polly K	Dronning Polly K
Kvinna	Miss Plummer K	Fröken Plummer K	Fröken Plummer K	Fröken Plummer K
Ringar	The Magic Rings P	De förtrollade ringarna P E	De magiska ringarna P Bo	De magiske ringene P Bo
Stad	London K	London K	London K	London K
Pojke/man	Peter K	Peter K	Peter K	Peter K
Pojke/man	Edmund K	Edmund K	Edmund K	Edmund K
Flicka	Lucy K	Lucy K	Lucy K	Lucy K
Plats	Stable Hill P	Stallkullen P Bo	Stallkullen P Bo	Åsen med stallen P Bo
Plats	Spear-Head P	Spjuthuvudet P Bo	Spjutspetsen P Bo	Spydodden P Bo
Plats	Pugrahan P	Pugrahan P Be	Pugrahan P Be	Pugrahan P Be
Dvärg	Griffle P	Griffel P T	Gryffel P T	Griffel P T
Dvärg	Poggin the Dwarf P	Dvärgen Poggin P Be	Dvärgen Poggin P Be	Dvergen Poggin P Be
Man (Calormen)	Rishda Tarkaan K	Risda K	Rishda Tarkaan K	Rishda K
Man	Adam Kl	Adam Kl	Adam Kl	Adam Kl
Kvinna	Eve Kl	Eva Kl,	Eva Kl	Eva Kl

Drottning Narnia	Swanwhite the Queen P	Svanvit P Bo	Drottning Svanvit P Bo	Dronning Svanevit P Bo
Hare	Moonwood the Hare P	Månskog P Å	Haren Måndunge P Å	Haren Månetre P Å
Kung Narnia	King Gale P	Kung Storm P Å	Kung Kuling P Å	Kong Storm P Å
Kung Narnia	Frank the first of all Kings K	Frank, den förste i konungars rad K	Frank – den första av alla konungar K	Frank, den første av alle konger K
Örn	Farsight the Eagle P	Fjärrsyn, örnen P Å	Örnen Fjärrsynt P Å	Ørnen Vidsyn P Å
Plats	Western Waste P	Västra öknen P Å	Västeröknen P Å	Vestenvill P Å
Aslan/Tash	Tashlan P	Tashlan P Be	Tashlan P Be	Tashlan P Be
Folkslag	Children of mud P	Förkrypta kräk P Å	Smutsiga kräk P Å	Gjormens barn P Å
Man (Calormen)	Emeth K	Emet K	Emeth K	Emeth K
Man (Calormen)	Darkie A	-	Mörken A	Inntrenger -
Räv	Slinkey the Fox A	Räven Slink P T	Räven Smyger A	Reven Snikefant P Å
Satyr	Wraggle the Satyr P	Satyren Raggel P T	Satyren Slinger P Å	Satyren Raggeti P Å
Gud	Emperor-over-sea P	Kejsaren bortom haven P Bo	Kejsaren bortom haven P Bo	Herskeren-over-Havet P Bo
Kvinna	Susan K	Susan K	Susan K	Susan K
Svartdvärg	Diggle P	Diggel P T	Diggel P T	Diggel P T
Flod	The River Shribble P	-S	Floden Skribbel P T	Elva Surkla P Å
Hed	The Northern Moors P	- S	Norra hedarna P Bo	Nord P E

Jätte	The great Time-giant P	Jätten Fader Tid P E	Den stora tidsjätten P Bo	Tid-kjempen P Bo
Hed	Ettinsmuir P	Ettings hed P T	Ettinsheden P Bo	Ettinsheden P Bo
Plats	Beaversdam P	Bäverdamm P Bo	Bäverdammen P Bo	Beverdammen P Bo
Flod	The Great river P	Stora Floden P Bo	Den stora floden P Bo	Den store elva P Bo
Man	Plato Kl	Platon Kl	Platon Kl	Platon Kl
Gud	Jove Kl	-	Jupiter Kl	Du store verden -
Mus	Reepicheep P	Ripipip P Å	Ripipip P Å	Ripipip P Å
Kung Narnia	King Erlian K	Kung Erlian K	Kung Erlian K	Kong Erlian K
Flygande häst	Fledge P	Fjäder P E	Vingfjäder P Å	Vinge P E
Uggla	Glimfeather P	Glimfjäder P Bo	Glimfjäder P Bo	Glitrefjær P Bo
Kung Narnia	King Rilian the Disenchanted P	Kung Rilian som en gång var i häxans våld P E	Kung Rilian den befriade P E	Kong Rilian, han som ble løst fra trolldomen P E
Man (Narnia)	Lord Drinian K	Riddar Drinian K	Lord Drinian K	Grev Drinian K
Man (Archenland)	Lord Berne K	Riddar Bern K	Lord Berne K	Grev Berne K
Dvärg	Trumpkin the Dwarf P	Dvärgen Trumpkin P Be	Dvärgen Trumpkin P Be	Dvergen Trumpkin P Be
Grävling	Trufflehunter the Good Badger P	Grävlingen Tryffelsnok P Å	Den goda grävlingen Tryffelsnoker P Å	Den gode grevlingen Trøffeljeger P Å

Centaur	Glenstorm the Centaur P	Centauren Stormvind P Å	Centauren Dalstorm P Å	Kentauren Slettestormer P Å
Krig	The War of Deliverance P	Det stora befrielsekriget P E	Befrielsekriget P Bo	Den store frigjøringskrigen P E
Kung Archenland	Cor the King of Archenland K	Cor, kungen av Arkenland K	Cor – Kungen av Archenland K	Cor, kongen over Archenland K
Kung Archenland	King Lune P	Kung Lun P T	Kung Lune P Be	Kong Måneny P Bo
Drottning Archenland	Queen Aravis K	Drottning Aravis K	Drottning Aravis K	Dronning Aravis K
Prins Archenland	Corin Thunder-fist P	Corin Järnnäve P Å	Corin Blixtnäve P Å	Cérin tordenneve P Å
Häst	Bree P	Bri P T	Brii P T	Bree P Be
Häst	Hwin P	Vin P T	Hwin P Be	Hwin P Be
Faun	Tumnus P	Tumnus P Be	Tumnus P Be	Tumnus P Be
Kung Narnia	King Frank K	Kung Frank K	Kung Frank K	Kong Frank K
Drottning Narnia	Queen Helen K	Drottning Helen K	Drottning Helen K	Dronning Helen K
Stad	Tashbaan P	Tashban P T	Tashbaan P Be	Tashbaan P Be
Värld	The Shadowlands P	Skuggornas land P Å	Skugglanden P Bo	Skyggeland P Bo