

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Historicolitteraria 17 (2017)

ISSN 2081-1853

DOI 10.24917/20811853.17.18

**Artur Gałkowski**

Uniwersytet Łódzki

## Świat onimiczny sagi o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego w przekładzie na język włoski

Andrzej Sapkowski to bez wątpienia najśłynniejszy współczesny polski pisarz gatunku *fantasy*, autor znany głównie z serii książek w cyklu nazywanym „sagą o wiedźminie”, tłumaczonych na kilkanaście języków świata, w tym włoski. We Włoszech między 2010 a 2016 r. saga została opublikowana w komplecie przez wydawnictwo Nord (Bergamo)<sup>1</sup>.

Za przekładem wszystkich części sagi na język włoski stoi Raffaella Belletti, włoska tłumaczka literatury pięknej z języka angielskiego oraz słowiańskich: rosyjskiego, polskiego i czeskiego. Te zresztą języki Belletti studiowała na Uniwersytecie Rzymskim La Sapienza, odbywając pobyty studyjne również w Warszawie i Pradze. Jak sama przyznaje<sup>2</sup>, lubi tłumaczyć literaturę współczesną, stąd w jej dorobku książki takich choćby polskich pisarzy jak Kazimierz Brandys, Olga Tokarczuk, Paweł Huelle, Jacek Dehnel, Tomasz Konatkowski, Magdalena Tulli czy właśnie Andrzej Sapkowski.

Pomimo tego, że tłumaczka nie uznaje gatunku *fantasy* za literaturę „wysoką”, podziela jednak współczesną fascynację tym rodzajem pisarstwa wśród czytelników. Rozumie, że odpowiada ono potrzebom określonych gustów odbiorców, również w kontekście kultury masowej, która poprzez nowoczesne narzędzia medialne

---

<sup>1</sup> *Il guardiano degli innocenti*, Bergamo 2010 (pol. *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993); *La spada del destino*, Bergamo 2011 (pol. *Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1993); *Il sangue degli elfi*, Bergamo 2012 (pol. *Krew elfów*, Warszawa 1994); *Il tempo della guerra*, Bergamo 2013 (pol. *Czas pogardy*, Warszawa 1994); *Il battesimo del fuoco*, Bergamo 2014 (pol. *Chrzest ognia*, Warszawa 1996); *La Torre delle Rondine*, Bergamo 2015 (pol. *Wieża jaskółki*, Warszawa 1997); *La signora del lago*, Bergamo 2015 (pol. *Pani jeziora*, Warszawa 1999); *La stagione delle tempeste*, Bergamo 2016 (pol. *Sezon burz*, Warszawa 2013).

<sup>2</sup> Zob. wywiad z R. Belletti, „La Porta sui Mondì”, 22 VII 2015, <http://la-porta-sui-mondi.blogspot.com/2015/07/intervista-raffaella-belletti.html> [dostęp: 3.04.2017]. Dalsze odwołania do stwierdzeń tłumaczki pochodzą z tego samego źródła.

pozwala zapoznać się z fantastycznym światem narracji typu *fantasy*<sup>3</sup>. A mam tu na uwadze przede wszystkim fabularną grę komputerową typu *video game*, która powstała w wytwórni CD Projekt RED na kanwie powieściowej sagi o wiedźminie Sapkowskiego (dotąd trzy części, niezwykle popularne w całym świecie).

Od razu przyznać należy, że propozycje literackie Raffaelli Belletti, m.in. te dotyczące rozwiązań przekładowych w zakresie onimii, znajdują swoje przełożenie w grze. Mowa tu będzie zatem o nazewnictwie sagi o wiedźminie zarówno w samych książkach Sapkowskiego w tłumaczeniu na język włoski, jak i o translacji treści gry video. Przy czym należy pamiętać, że repertuar nazewniczy gry o wiedźminie jest bogatszy, nieograniczony pierwowzorem<sup>4</sup>.

W tłumaczeniu, a w zasadzie kreowaniu dodatkowych nazw bohaterów, stwórców, miejsc, obiektów, we włoskiej wersji gry Raffaella Belletti nie uczestniczyła. Zresztą moje zainteresowanie kieruję głównie w stronę jednostek onimicznych zamieszczonych w tekstach Sapkowskiego i przeniesionych do włoskiej wersji cyklu o przygodach wiedźmina<sup>5</sup>. Ważne jest jednak i to, że – jak przyznaje sama Belletti – nazewnictwo wprowadzone przez nią do przekładu sagi było konfrontowane z propozycjami w pierwszych dwóch częściach gry video, przede wszystkim *The Witcher* (2007), ale także *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), i ich adaptacji na język włoski. Przy ustalaniu wkładu Belletti do wielu propozycji tłumaczenia onimów świata przedstawionego w kolejnych powieściach sagi o wiedźminie jest to bardzo ważne.

Skłaniam się wręcz ku twierdzeniu, że Belletti w dobrej wierze zachowała zgodność licznych odpowiedników onimicznych znanych z tłumaczenia gry na język włoski (również za Witcher Wikia), co sprawia, że między światem narracji literackiej a światem fabuły gry nie ma rozbieżności mogących wprowadzać niepotrzebną konfuzję. Tłumaczka uwzględniła dla porządku różnice (np. w nazwie rodzajowej samego protagonisty – wiedźmina, por. niżej), *nota bene* sugerowane przez Sapkowskiego, aby tłumacze sagi nie kalkowali w przekładzie powieści rozwiązań przyjętych przez translacje gry *The Witcher*. Skądinąd to zastrzeżenie nie okazuje

---

<sup>3</sup> Więcej na temat gatunku *fantasy*, a jednocześnie udziału onimii w tego typu literaturze zob. I. Domaciuk-Czarny, *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Lublin 2015; zob. także G. Trębicki, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2009 oraz J. Allen, *Encyklopedia fantasy*, przeł. P. Lewiński, Warszawa 2006. W uzupełnieniu zob. ponadto A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2011.

<sup>4</sup> Zob. chociażby wielojęzyczne glosariusze nazw w grze *The Witcher* zamieszczane na portalu Witcher Wikia: [http://it.witcher.wikia.com/wiki/Witcher\\_Wikia](http://it.witcher.wikia.com/wiki/Witcher_Wikia) [dostęp: 4.05.2017].

<sup>5</sup> Znaczącą ich część stanowi bestiariusz, omówiony przez samego autora w: A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony...*, s. 175–231. Próba kompleksowego ujęcia nazewnictwa w tekstach Sapkowskiego, w tym przede wszystkim w książkach sagi o wiedźminie, należy do Macieja Szelewskiego, zob. tenże, *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Toruń 2003.

się zbyt fortunate ze strony pisarza, odcinającego się od odnoszącej sukcesy nie tylko komercyjne produkcji video-komputerowej na bazie jego książek<sup>6</sup>.

Brak ekwiwalencji nazewniczej między wersją literacką a zmediatyzowaną historią o wiedźminie byłby szkodliwy dla recepcji tego właśnie wytworu kultury *fantasy*, który dzisiaj jest zjawiskiem wychodzącym daleko poza granice stawiane mu uporczywie i konfliktogennie przez polskiego autora. Można sądzić, że Andrzej Sapkowski dopuszcza przyjemność obcowania jedynie z własnoręcznie zapisanym słowem. Tymczasem nic już nie powstrzymuje mody i sukcesu zjawiska konotowanego etykietą *The Witcher* / wiedźmin w komunikacji ludycznej, funkcjonującej nie tylko poprzez grę, ale także strony web specjalizujące się w omawianiu wiedźmińskiego świata, liczne fanpage'e, dyskusje na forach internetowych, produkcję historii uzupełniających (np. w komiksach) itd. Przywołuję te okoliczności, żeby jeszcze raz podkreślić równoległe funkcjonowanie omawianego problemu w dwóch przestrzeniach: literackiej i medialnej (wirtualnej), uznając jednak pierwszeństwo i podstawę całego zjawiska kulturowego, jakim jest świat wiedźmina, w pierwowzorze powieściopisarckim stworzonym na przestrzeni lat przez Andrzeja Sapkowskiego.

Trudno jednak na obecną chwilę ustalić, kto może być autorem niektórych z bardziej zmyślnych włoskich odpowiedników nazw, wywodzonych choćby z bestiariusza Sapkowskiego. Odpowiedniki te wcześniej pojawiły się w tłumaczeniach gier. Mogły być tłumaczone w sposób odruchowy, co akurat jest właściwe dla współczesnej komunikacji internetowej, dopuszczającej do głosu „tłumacza zbiorowego”. Rejestrowano sukcesywnie najbardziej udane i oryginalne adaptacje, o ile były niezbędne w przebiegu fabuły gry. Aktualne pozostaje bowiem zachowywanie oryginalnego brzmienia danej nazwy, jeśli ta zapewnia oczekiwany efekt stylistyczny, gwarantujący np. związek bezpośredni z nazewnictwem i specyfiką mitologii polskiej i słowiańskiej. Przy okazji odpowiada to także innemu z życzeń autora sagi, kierowanemu do jej tłumaczy na inne języki, aby po pierwsze tłumaczyć z polskiego pierwowzoru, a po drugie nie usiłować tłumaczyć wszystkiego (w domyśle – słownictwa neoformacyjnego i rdzennego, również, a może przede wszystkim tego w warstwie propriальной)<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Powszechnie znane jest niepochlebne stanowisko pisarza w tej sprawie i głosy krytyczne wobec jego postawy. Zob. np. <http://natemat.pl/188685,to-moja-tworczosc-wypromowala-cd-projekt-a-nie-oni-mnie-andrzej-sapkowski-ostro-o-grze-wiedzmin> [dostęp: 10.05.2017]; <http://www.spidersweb.pl/2016/08/sapkowski-obraza-graczy-wiedzmin-cdp.html> [dostęp: 10.05.2017]. Andrzej Sapkowski nie wierzył w sukces gry *Wiedźmin*, zob. <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=103144> [dostęp: 10.05.2017].

<sup>7</sup> W uwadze do czytelników (*Avviso al lettore*) włoskich wydań sagi znalazły się takie słowa: „Su richiesta di Andrzej Sapkowski, questo libro è stato tradotto dal polacco, senza l'«intermediazione» di altre lingue. Per questo motivo, i lettori appassionati di *The Witcher*, la serie di videogiochi ispirata ai romanzi di Andrzej Sapkowski, potranno trovare alcune differenze nei nomi dei luoghi e dei personaggi, qui resi appunto con la maggiore fedeltà possibile ai nomi originali” („Na prośbę Andrzeja Sapkowskiego książka ta została przetłumaczona z języka polskiego, bez «pośrednictwa» innych języków. Z tego powodu czytelnicy pasjonujący się *Wiedźminem*, serią gier video inspirowaną powieściami Andrzeja Sapkowskiego,

Sama Belletti potwierdza zastosowanie takiego zalecenia w swoim tłumaczeniu, ale i tutaj przyznaje, że w procesach translacyjnych poza korzystaniem z propozycji już istniejących w grze inspirowała się także przekładami sagi na inne języki, w tym np. na francuski i niemiecki. Nie oceniałbym tego krytycznie w świetle osiągniętego efektu artystycznego w tekście docelowym. Tłumaczka świetnie wyczuwa, w jakiej skali i w jakim przypadku oryginalne brzmienie nazewnictwa *fantasy* jest przyswajalne przez czytelnika, gwarantując przy tym zachowanie związku z nastrojem i charakterem rzeczywistości nadanej oryginałowi.

Nie jest to bowiem konieczność zachowania „polskości” przez cytowanie rdzenie brzmiących nazw. Gdyby dla przykładu polska *zjadarka* (w grze: *Zjadarka*) pozostała w wersji włoskiej *zjadarką*, nie udałoby się nadać lekturze tego onimu czytelności semantycznej. Tymczasem włoskie *divoratrice* niemal w pełni, a co najmniej w dużej mierze to zapewnia (< wł. *divorare* ‘pożerać’). Jest to jedna z ilustracji tłumaczenia możliwie wiernego polskiemu oryginałowi, niosącemu w nazwie przekaz mówiący coś na temat samego obiektu (por. nazwy mówiące/motywowane<sup>8</sup>).

Innym tego rodzaju przykładem autorstwa Belletti jest bez wątpienia tłumaczenie na włoski kluczowej nazwy sagi, tj. określenia fantastycznej postaci literackiej, jaką jest sam *wiedźmin*. Z punktu widzenia językowego nie jest to w pełni jednostka onimiczna, ale niczym onim funkcjonująca (w grze zapisywana zresztą wielką literą). Miano *wiedźmin* wskazuje gatunek istot upodobnionych do ludzi, ale zdradzających też cechy istot fantastycznych, które potrafią posługiwać się *Znakami* (gestami magicznymi). Istoty te wykazują się przy tym nadnaturalnymi umiejętnościami i odpornością, cechami wykorzystywanymi w walce z mocami zła podczas misji zleczanych im przez ludzi. Ambiwalentność tkwiąca w wiedźminach jest też wyrażona w ich nazwie rodzajowej, która przywodzi żeńskie *wiedźma*, jak również nieco lekceważące *wiedźmak*. Ekwiwalentem włoskim *wiedźmaka* w sadze jest *strego*, a zatem zmaskulinizowany odpowiednik wł. *strega* ‘wiedźma, czarownica’. Natomiast sam *wiedźmin* jako neologizm literacki został oddany równie neologicznym wł. *strigo* (z przegłosem medialnego „e” ze *strego/strega* na „i”)<sup>9</sup>.

Włoski konstrukt *strigo* jest ciekawym rozwiązaniem przyjętym przez tłumaczkę, wykazującym wiele wspólnego z wartością denotacyjną i konotacyjną polskiego

---

spotkają się z paroma różnicami w doborze nazw miejsc i postaci, tu oddanych w możliwie najwierniejszy sposób względem oryginału”), np. w wydaniu: A. Sapkowski, *La stagione...*, s. 6. Przekład własny – A.G.

<sup>8</sup> Zob. G. Herceg, *I cosiddetti “nomi parlanti” nel Decameron*, [w:] *VII Congresso Internazionale di Scienze Onomastiche. Firenze 4–8 Aprile 1961*, red. B. Migliorini, Firenze 1963, s. 189–199.

<sup>9</sup> Zob. „Uno strego’ [...] ‘Strigo lo chiamato alcuni. Molto pericoloso è invocarlo, se bene necessario, perché, quando in nessun modo si riesce a liberarsi di mostri e sozzure, lo strego ci riesce”, A. Sapkowski, *Il guardiano...*, s. 199. „Wiedźmak – zamamlała babka – Przez niektórych wiedźminem zwany. Wzywać go niebezpiecznie bardzo, wždy trzeba, bo gdy przeciwi potworu a plugastwu niczym nie uradzi, wiedźmak uradzi. Baczyć aby trzeba...”, tenże, *Ostatnie życzenie...*, s. 187.

pierwowzoru, a jednocześnie odpowiednikami *wiedźmina* w innych językach, choćby ang. *The Witcher*, czes. *Zaklánač*, ros. *Ведьмак*.

Nazwa *wiedźmin* (wł. *strigo*) odnosi się w sadze przede wszystkim do jednego i głównego jej bohatera. Znani są jednak i inni wiedźmini, w grze także płci żeńskiej. W powieściach sagi miano *wiedźmin* (wł. *strigo*) pisane jest konsekwentnie z małej litery. Tymczasem w fabule mediatyzowanej to determinujące imię protagonisty w ortografii zachowuje pisownię właściwą dla nazw własnych (*Wiedźmin* / *The Witcher*).

Wątpliwości w ocenie onomastycznej nie budzi nazwa osobowa *wiedźmina* – *Geralt z Rivii* (wł. *Geralt di Rivia*). Podobnie jak *wiedźmin/strigo* funkcjonują natomiast indywidualizujące nazwy określające Geralta w wyimaginowanych językach, np. „języku elfickim” (*Gwynbleidd* = *Biały Wilk*, wł. *Lupo bianco*, *Vatt'ghern*, *Witchmolol-bool*). W nawiązaniu do słowiańskiego rdzenia *věd-*, obecnego zarówno w pol. „wiedzieć”, jak i „widzieć”<sup>10</sup>, pojawia się okazjonalnie we włoskiej wersji także *Vedymin* jako bezpośrednia adaptacja słowianizująca, podobnie jak np. *Vodyanoi* (m.in. odpowiednik *wodnika*, także *Vodnic*), *Lesny* (odpowiednik *leśnego*, stwora z lasu), *borowik* (używana bez zmian w wersji włoskiej nazwa gatunkowa innej jeszcze charakterystycznej kreatury leśnej).

W grupie tego typu nazw oznaczających istoty różnej natury, zazwyczaj o złych intencjach i niebezpiecznych dla ludzi, znajdujemy bogatą listę neoformacji. Mogą one mieć na tyle oryginalne brzmienie lub transparentną dla tłumacza-badacza motywację semantyczną (nazwotwórczą), że w efekcie są przenoszone między językami bez zmian lub z niewielkimi adaptacjami ortograficzno-morfologicznymi, np. pol. *bloedzuiger* / wł. *bloedzuiger* (hol. *bloedzuiger* ‘pijawka’), pol. *kilmulis* / wł. *kilmulis*, pol. *kikimora* / wł. *kikimora*, pol. *mantykor* / wł. *manticora*, pol. *skolopendromorf* / wł. *scolopendromorfo*, pol. *wij* / wł. *viy*, pol. *licho* / wł. *likho*, pol. *wywerna*, *wiwern* / wł. *viverna*, pol. *kościej* / wł. *koshchey*, pol. *brukołak* / wł. *brucolak*, pol. *choboły* / wł. *coboldi*.

Innym sposobem na oddanie nazwy znaczącej (mówiącej) jest jej dosłowne lub przybliżone tłumaczenie interpretacyjne, np. pol. *topielec*, *utopiec* / wł. *mortoaffogato*, pol. *widłogon* / wł. *codaforcuta*, pol. *wilkołak* / wł. *lupo mannaro* (przez analogię także: pol. *kotołak* / wł. *gattamannara*, pol. *niedźwiedziolak* / wł. *orsomannaro*, pol. *szczurołak* / wł. *rattomannaro*). Interpretacja semantyczna pozwala ponadto na przyporządkowanie typu: pol. *latawiec*, *latawica* / wł. *drago volante*, pol. *południca* / wł. *la wraith diurna*, pol. *północnica* / wł. *la wraith notturna*, pol. *trupojad* / wł. *necrofago*, pol. *przeraza* / wł. *panicoforo*. Niekiedy w grę wchodzi także efekt otrzymanego obrazu nazywanego tworą, np. pol. *niziołek* / wł. *mezzuomo* (ang. *halfing*), pol. *chochliki* / wł. *folletti*, *spiritelli* lub *leprecauni* (forma wywodzona z folkloru irlandzkiego).

<sup>10</sup> Zob. K. Knapik, *Polskie jednostki leksykalne z prasłowiański rdzeniem \*věd-*, „Kwartalnik Językoznawczy” 2011, nr 3 (7), s. 11–21.

Do głosu dochodzą wreszcie neologizmy oparte na kreatywnym zabiegu leksykalnym i jednoczesnym związku ekwiwalencji, jak w przypadku rozpatrywanego wyżej *wiedźmina / strigo*, np. pol. *mglak* / wł. *Nebbior* (< wł. *nebbia* ‘mgła’), pol. *cmentar* / wł. *cemetauro* (< wł. *cimitero* ‘cmentarz’ + *-tauro*, jak w *minotauro*). Wyodrębnić by też można odpowiedniki w formie kalki hybrydalnej, np. pol. *kuroliszek* / wł. *la cockatrice*.

Nazewnictwo odpowiadające stworom, potworom, bestiom to prawdopodobnie najbardziej charakterystyczny obszar onimii na granicy stylizowanej leksyki ogólnej, która wymaga od tłumacza wysiłku autorskiego nie mniejszego niż w procesie tworzenia pierwowzoru.

Pozostałe obszary onimiczne, których udział w powieściach sagi wykazać jest dużo łatwiej, już takich trudności zazwyczaj nie nastręczają. I tu jednak czujność tłumacza jest potrzebna, tak aby mimo zaleceń Sapkowskiego nie popaść w nadmiar form przenoszonych wprost z oryginału. Wskazane jest dosłowne lub sugestywne tłumaczenie nazw własnych, jeśli ich zrozumienie okazuje się niezbędne w ogólnej orientacji przestrzennej, czasowej, personalnej. Tym bardziej że chodzi o fikcję literacką typu *fantasy*, wytwarzającą świat odmienny (fantastyczny), choć jednocześnie upodobniony do znanego nam zarówno z rzeczywistości, jak i z baśni, opowiadań, legend, mitologii (np. słowiańskiej, skandynawskiej, niderlandzkiej, celtyckiej).

W pierwszym planie pojawia się tu nazewnictwo o charakterze topograficznym. Określić by je można jako geograficzne, z tym że miejsca na mapie kontynentu bohaterów „ludzkich” i „nie-ludzkich” (stworzeń humanoidalnych) należą do przestrzeni nieistniejącej, ale wytworzonej na wzór nam znanej, stąd np. nazwa pol. *Kontynent* / wł. *Continente* (przez pasjonatów Sapkowskiego i gry nazywany *Wiedźminlandią* lub *Światem Wiedźmina*, bez odpowiednika w języku włoskim); nazwy królestw i cesarstw, np. pol. *Cesarstwo Nilfgaardu* / wł. *Regno di Nilfgaard*, pol. *Cesarstwa Północy* / wł. *Regni Settentrionali: Aedirn, Cintra, Kaedwen, Kovir i Poviss, Lyria i Rivia, Redania, Temeria, Sodden, Angren, Bremervoord*; nazwy gór, np. pol. *Góry Smocze* / wł. *Montagne dei Draghi*, pol. *Góry Sine* / wł. *Montagne Blu*, pol. *Góry Ogniste* / wł. *Montagne Infuocate*; nazwy dolin, np. pol. *Dolina Kwiatów* / wł. *Valle dei Fiori* (w „języku elfickim” – *Dol Blathanna*); nazwy pustyń, np. pol. *Pustynia Korath* / wł. *il deserto di Korath*; nazwy mórz, np. pol. *Wielkie Morze* / wł. *Grande Mare*; nazwy rzek i strumieni, np. niewymagające tłumaczenia *A, Arete, Blessure, Braa, Chotla, Gwenllech, Hafen, Ina, Jaruga, Lete, Newi, O, Vda, Velda, Yelena* (w wielu przypadkach wyraźne nawiązania kulturowe, np. *Vda* czy *Lete*) i podlegające tłumaczeniu, np. nazwa rzeki oparta na francuskim źródłosłowie *sansretour* ‘bez powrotu’ – *Sanretour* / wł. *Senzaritorno*, rzeka *Pliszka* / wł. *Ballerina* (< wł. *ballerina* ‘potoczny odpowiednik nazwy gatunku ptaków pliszka’); rzeka *Westchnienie*, w języku fantastycznym *Easnadh* / wł. *Sospiro*; nazwy terenów pod władaniem królewskim lub książęcym, np. pol. *region Czterech Klonów* / wł. *regione dei Quattro Aceri*; nazwy miast, fortec i zamków, np. pol. *Wyzima* / wł. *Vizima* (z dostosowaniem ortofonetycznym), *Tigg*,

*Attre, Tretogor, Oxenfurt, Rinde, Drakenborg, Piana, Gors Velen, Anchor, Burdorff, Razwan, Caelf, Vtweir* itd.

W kategoriach toponimicznych, ale równie dobrze chrematonimicznych rozpatrywać można nazwy karczem i lokali typu wyszynk, niekiedy o wątpliwej sławie, jak np. pol. *Szulernia* / wł. *La Biscaclandenstina*, pol. *Zajazd na Podgrodziu* / wł. *La Locanda nelle Campagne di Vizima*, pol. *zajazd „Srebrna Czapla”* / wł. *la locanda “L’Airone d’Argento”*, pol. *Karczma w Odmętach* / wł. *la Locanda di Acque Oscure*, pol. *Karczma „Pod Głową Chimery”* / wł. *la Locanda “Testa di Chimera”*, pol. *Karczma „Pod Lisem”* / wł. *la taverna “La Volpe”*.

Kolejną dużą grupą onimii, która spełnia też funkcje genrowo-stylistyczne, jest antroponimia właściwa i niewłaściwa. Za właściwą uznać należy nazwy osobowe bohaterów, którzy należą do gatunku ludzkiego; za niewłaściwą – nazwy wspomnianych już „nie-ludzi”, wykazujących jednak cechy ludzkie, zatem humanoidów, w tym elfy, driady, krasnoludy, wiewiórki (*scoiat’ael*), gnomy, czarodzieje i czarodziejki, druidzi. Oto przykłady w tych zakresach rodzajowych (propria niepodlegające tłumaczeniu; z rzadka adaptacji fonooortograficznej lub morfologicznej<sup>11</sup>):

- nazwy elfów, np. *Filaverelaén Fidháił, Aenyeweddién, Aerirenn, Eredin Bréacc Glas, Avallac’h, Emeanaep Sivney, Ithlinne, Iskra, Angus BriCri, Cairbreaep Diared, Coinneach Dá Reo, Til Echrade, Errdil, Ettariel, Galarr, Iorveth, Toruviel, Echel Traighlethan, Vanadàin* (na uwagę zasługuje używanie zbitek samogłoskowych lub spółgłoskowych, które charakteryzują stylizowany w pewnej mierze „antyczny” język elfów);
- nazwy krasnoludów i karłów, np. *Brouver Hoog, Yarpén Zigrin, Barclay Els, Sheldon Skaggs, Lucas Corto, Paulie Dahlberg, Golan Drozdeck, Elkana Foster, Blasco Grant, Figgis Merluzzo, Rhundurin, Yazon Varda, Vimme Vivaldi, Wilfli, Fenn* (warto tu zauważyć stosunkowo duży stopień onimicznego zinternacjonalizowania i tendencję polegającą na używaniu form krótkich);
- nazwy *scoia’tael* (grupa zbuntowanych elfów i krasnoludów), np. *Angus Bri Cri, Ciaranaep Dearbh, Coinneach Dá Reo, Isengrim Faoltiarna, Riordain, Echel Traighlethan, Filavandrel*;
- nazwy gnomów (stwory podobne do krasnoludków), np. *Percival Schuttenbach, Sauromonte, Rumplestelt, Ferramento*;
- nazwy driad (inaczej dziwożon, nimf, *Aen Woedbeanna* w „języku elfickim”), np. *Eithné, Aglaïs, Braenn, Fauve, Sirssa, Morénn*;
- nazwy czarodziejów i czarodziejek, np. *Artorius Vigo, Atlan Kerk, Axel Raby, Cregennan di Lod, Dagobert, Drithelm, Geoffrey Monck, Giambattista, Jan Bekker, Immanuel Benavent, Radcliffe, Raffardil Bianco, Stregobor, Zangenis, Zavis; Keira Metz, Marti Sodergren, April Wenhaver, Augusta Wagner, Bianca d’Este*,

<sup>11</sup> Każda zmiana na poziomie formalnym mogłaby ująć jednostce nazewniczej jej literackiej autentyczności i przyporządkowania cech uznawanych za typowe dla danego typu nazewniczego, w tym np. wyimaginowanego języka, w którym tworzone są antroponimy i para-antroponimy.

*Leticia Charbonneau, Millegarda, Violenta Suarez, Fringilla de Vigo, Margarita Laux-Antille* (ponownie wart jest odnotowania duży stopień formalnej internacjonalizacji; czarodzieje pochodzą z różnych zakątków świata);

– nazwy druidów, np. *Visenna, Fregenal, Mousesack*.

Nazwy osobowe ludzi, podobnie jak humanoidów, pozostają zazwyczaj w formie oryginalnej, nie podlegając tłumaczeniu (zob. np. imiona pol. *królewskich czworaczków z Ebbing, okropnych, dokuczliwych bachorów, zwanych Putzi, Gritzi, Mitzi i Juan Pablo Vassermiller, Miecz przeznaczenia* / wł. *unorribilegruppo di marmocchiccaggiuai [...]: Putzi, Gritzi, Mitzi e Juan Pablo Vassermiller*). I tu jednak, jak w toponimii, pojawiają się jednostki, które ze względu na swoją przejrzystość znaczeniowo-etymologiczną pozwalają adaptować się poprzez translacje, np. pol. *Myszowór* (druid) / wł. *Saccoditopo* (< wł. *sacco di topo* ‘mysi wór’), pol. *Borch Trzy Kawki* (alias *Villentretenmerth*; smok, który potrafi przybierać ludzką postać) / wł. *Borch Tre Taccole*, pol. *Adda Biała* (księżniczka) / wł. *Adda la Bianca*.

W propozycjach translacyjnych zdarzają się jednak błędy interpretacyjne, które mogą wynikać z pomyłek w odczytaniu kompozycji wyrazowej lub paronimicznego utożsamienia form. Raffaella Belletti sama przyznaje się do jednego z takich lapsusów, który polega na przetłumaczeniu pol. *jednorożec* (wł. *unicorno*) jako *rinoceronte*, co w języku włoskim wskazuje na zgoła inne stworzenie, mianowicie ‘nosorożca’.

Efektem tego rodzaju nieściśłości mogą być także takie tłumaczenia jak pol. *Nosikamyk* / wł. *Nasodipietra* (pierwotnie pochodzi raczej od czas. „nosić” + rzecz. „kamyk”; w przekładzie uzyskano złożenie wł. *naso di pietra* ‘nos z kamienia, kamienny nos’, przez odczytanie wyrazu „nos” w formie czasownikowej „nosi”). Nie wiedzieć czemu *Budibog* zwany *Łyskiem* (komes Czterech Klonów) tłumaczony jest jako *Budibog Testavuota* (wł. *testa vuota* to dosłownie ‘pusta głowa’). Być może lepszym odpowiednikiem byłoby *Testacalva* (< wł. *testa calva* ‘łysa głowa’).

Wyboru adaptacyjnego nie można jednak w takich czy podobnych przypadkach rozpatrywać w kategoriach bezpośredniej ekwiwalencji znaczeniowo-etymologicznej; istotniejszy jest bowiem efekt stylistyczny i zbliżona konotacja, jeśli odgrywa jakąś rolę w opisie samej postaci.

Przyznać należy, że w niektórych wypadkach znalezienie, a raczej wykreowanie doskonałego odpowiednika w języku włoskim jest nieosiągalne, np. pol. *Zdzieblarz* (jeden z najemnych rębaczy z Crinfrid) / wł. *Pagliuzza* (< wł. deminutyw *pagliuzza* ‘słomka’, przez skojarzenie z terminem „żdźbło”; przy czym wł. *Pagliuzza* brzmi eufonicznie, a pol. *Zdzieblarz* kakofonicznie). Odpowiednikiem pol. *Pokrzywka* (chłop z Doliny Kwiatów) jest w wersji włoskiej *Ortica* (wł. *ortica* ‘pokrzywa’). Lepiej byłoby użyć formy *Orticaria* (< wł. *orticaria* ‘pokrzywka’ jako określenie choroby). Zastanowić się można nad domniemanym związkiem znaczeniowym między pol. *Kozojed* a wł. *Mangiacapre* (< wł. *mangia capre* dosł. ‘zjada kozy’), przy założeniu, że pol. „jed” wywodzi się od czas. „jeść” i jest przegłosową wersją „jad” jak np. w formie „mrówkojad”.



Takie jednak dociekanie jest mimo wszystko szukaniem uszczerbku tam, gdzie go zasadniczo nie ma lub nie odgrywa on istotnej roli w całości dzieła. Tłumacze Raffaelli Belletti oraz innym tłumaczom mierzącym się z przekładem onimii wiedźmińskiej przyznać należy wykonanie zadania na satysfakcjonującym poziomie. W moim przekonaniu przedmiotowe tłumaczenie osobliwych form spełnia funkcje właściwe dla gatunku literatury typu *fantasy*.

Na zakończenie nadmienić można, że repertuar onimiczny wiedźmińskiej rzeczywistości na przykładach antroponimii oraz para-antroponimii („bestionimii”), toponimii jak również chrematonimii, z pewnością się nie wyczerpuje. Formy proprialne lub te na granicy natury proprialnej w sadze o wiedźminie, w szczególności w fabule gry, to także nazwy przedmiotów magicznych (np. amuletów, jak pol. *amulet z dwimerytu* / wł. *amuleto di dimeritium*, nazwa zindywidualizowana), produktów (np. alkoholi, jak pol. *spirytus na krwi wiwerny* / wł. *Spirito di Sangue di Viverna*) i inne. Nazwy własne otrzymują także magiczne *Znaki* używane przez wiedźmina (np. pol. *Znak Igni* / wł. *Segno di Igni*, pol. *Znak Aarda* / wł. *Segno di Aard*) czy też zadania i misje do wykonania (np. pol. *zadanie „Pradawny cmentar”* / wł. *il contratto dei cemetauri*). To już jednak zbiór wychodzący poza zakres przyjęty w tym opracowaniu, otwierającym dalsze możliwości badań nad onimią wiedźmińską w kontekście translologicznym polsko-włoskim, zarówno w odniesieniu do historii z sagi Sapkowskiego, jak i fabuły gier oraz innych produkcji kultury masowej (filmów, komiksów itd.), które na bazie książek polskiego autora *fantasy* powstają i podlegają często nienormowanym procesom translacyjnym.

## Bibliografia

- Allen J., *Encyklopedia fantasy*, przeł. P. Lewiński, Warszawa 2006.
- Domaciuk-Czarny I., *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Lublin 2015.
- Hecceg G., *I cosiddetti „nomi parlanti” nel Decameron*, [w:] *VII Congresso Internazionale di Scienze Onomastiche. Firenze 4–8 Aprile 1961*, red. B. Migliorini, Firenze 1963, s. 189–199.
- Knapik K., *Polskie jednostki leksykalne z prasłowiański rdzeniem \*vĕd-*, „Kwartalnik Językoznawczy” 2011, nr 3 (7), s. 11–21.
- Sapkowski A., *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2011.
- Szelewski M., *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Toruń 2003.
- Trębicki G., *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków 2009.

### The onymic world in the Andrzej Sapkowski's saga of the Witcher, translated into Italian

#### Abstract

The paper presents the results of the analysis of the names in Italian translation of Andrzej Sapkowski's fantasy saga series about The Witcher, and the video game inspired by it.

The author of the article distinguishes tendencies in the applied translation mechanisms appropriate for the literary and video game space. He discusses the representative ranges of names associated with characters, places, and other objects individually identified in The Witcher's story. He also details the motivation for the translation and unsuccessful choices that affect some of the translations of The Witcher's onyms into Italian.

**Słowa kluczowe:** Andrzej Sapkowski, fantasy, wiedźmin, onimia, onomastyka literacka, przekład

**Keywords:** Andrzej Sapkowski, fantasy, The Witcher, onyms, literary onomastics, translation

Artur Gałkowski: artgal@interia.pl