

ARTUR GAŁKOWSKI

I NOMI DELLE CREATURE FANTASTICHE NELLA VERSIONE
ITALIANA DELLA SAGA DI WIEDŹMIN DI ANDRZEJ SAPKOWSKI
E NEL VIDEOGIOCO *THE WITCHER*

Abstract: The article presents the results of research into the names of fantastic creatures in the Italian version of *The Witcher Saga* (orig. *Wiedźmin*), a series of novels by Andrzej Sapkowski and video games inspired by the adventures of the Witcher. The first part of the text presents the Polish fantasy writer A. Sapkowski and provides some general information about the Italian translation of his novels by Raffaella Belletti and the principal outlines of the fantasy genre. In the following sections the author put forward a proposed classification of the analyzed onymy and its discussion in formal and cultural terms. The article contains data concerning the motivations and source of inspiration behind the names of Sapkowski's creatures, transferred to the Italian version of the Saga (also in the video games *The Witcher*); it highlights the fact that most onyms of this category are only adapted or transferred directly to the Italian version of *The Witcher Saga*.

Keywords: Andrzej Sapkowski, Fantasy, The Witcher, Wiedźmin, fantastic onymy

Introduzione

In questo articolo si intende presentare l'esito di una ricerca sui nomi delle creature fantastiche utilizzati nei romanzi e racconti della saga di *Wiedźmin*, 'Lo strigo'¹ di Andrzej Sapkowski e successivamente nei videogiochi e in altre produzioni medialti basate sui libri di questo scrittore *fantasy* polacco. Much attention viene rivolta all'adattamento e alle versioni italiane delle unità onimiche nelle storie fantastiche inventate da Sapkowski e trasferite nell'ambito della cultura di massa. Gli onimi scelti sono sottoposti a un'analisi culturale e interculturale, ma anche linguistica (strutturale, semantica ed etimologica). Si specificherà tra l'altro la motivazione della loro creazione e ambientazione, scaturita da ispirazioni interlinguistiche mitologiche, legendarie, fantastiche e storiche. Si proporranno anche alcune classificazioni formali e funzionali dei nomi degli eroi di varia natura nel ciclo *fantasy* di Sapkowski.²

¹ Il significato della parola *strigo* verrà fornito nei paragrafi successivi.

² La prosa di Sapkowski viene classificata dagli specialisti tra la produzione *fantasy* epico-mitografico e quella storica (vd. IZABELA DOMACIUK-CZARNY, *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i*

Andrzej Sapkowski è nato nel 1948 a Łódź (Polonia), dove tuttora risiede. È considerato uno dei più famosi scrittori *fantasy* contemporanei, insignito tra l'altro del David Gemmel Award for Fantasy (2009) e del World Fantasy Award (2016), conosciuto soprattutto per la serie di racconti e romanzi della saga di *Wiedźmin* (it. la 'Saga degli strighi' o la 'Saga di Geralt di Rivia'), fonte di diversi adattamenti multimediali: videogiochi (Trilogia *The Witcher*, CD Projekt RED), film (*Wiedźmin*, una serie TV/cinema, reg. Marek Brodzki, 2001), fumetti e giochi di ruolo da tavolo (per es. *Wiedźmin: Gra Wyobraźni* 'Lo strigo: il gioco dell'immaginazione'). I romanzi di Sapkowski sono da alcuni anni tra i libri più venduti in Polonia (per es. nel 2014, secondo l'indagine *Akcja Wybory Literackie* 'Azione Scelte Letterarie', Andrzej Sapkowski si situa al primo posto tra i dieci scrittori polacchi più popolari, prima di Katarzyna Grochola, Olga Tokarczuk e Jerzy Pilch).

Le traduzioni

Le opere sapkowskiane del ciclo di *Wiedźmin* sono state tradotte in quasi venti lingue diverse, tra cui anche l'italiano: *Il guardiano degli innocenti* (2010), *La spada del destino* (2011), *Il sangue degli elfi* (2012), *Il tempo della guerra* (2013), *Il battesimo del fuoco* (2014), *La Torre delle Rondine* (2015), *La signora del lago* (2015), *La stagione delle tempeste* (2016). Il ciclo di otto romanzi è stato pubblicato dalla Casa Editrice Nord. La traduttrice di tutti i titoli della saga è Raffaella Belletti. Come si sottolinea nella nota per i lettori di tutte le parti editate di questa serie: «Su richiesta di Andrzej Sapkowski, [ogni romanzo] è stato tradotto dal polacco, senza l'«intermediazione» di altre lingue [...] Per questo motivo, i lettori appassionati di *The Witcher* [...] potranno trovare alcune differenze nei nomi dei luoghi e dei personaggi, qui resi appunto con la maggiore fedeltà possibile ai nomi originali» (*La stagione delle tempeste*, 2016, p. 6). Dall'avvertenza citata emerge una delle tesi di questo articolo, e cioè che, nella traduzione degli onimi inventati da Sapkowski, si sia cercato di riflettere la creatività connessa agli scopi stilistici dell'autore, al fine di mantenere il carattere originale delle sue proposte letterarie *fantasy*: strutture neologiche e ibride che non si devono o non si possono sottoporre ad una traduzione tranne nel caso di certi necessari adattamenti; oppure unità onimiche appartenenti al patrimonio mitologico mondiale che hanno i loro equivalenti anche in italiano. Gli adattamenti di

vari altri nomi propri nei sottotitoli e nell'interfaccia del videogioco *The Witcher*, nella versione italiana, seguono la stessa procedura: si riferiscono, nella maggior parte dei casi, all'originale polacco e/o inglese.³ Non esiste tuttora un doppiaggio in italiano del gioco.

La trama

La saga di *Wiedźmin* narra le vicende di un eroe *fantasy*, Geralt di Rivia (pol. *Geralt z Rivii*). Il protagonista attraversa l'intero globo terrestre a caccia di mostri pericolosi che infestano e minacciano l'umanità. Geralt appartiene alla specie degli *strigbi* (i *witcher* nei videogiochi), maschi sterili geneticamente modificati che, quindi, non sono veri e propri uomini. Sono molto più forti, abili e resistenti degli umani: possono vedere al buio, sono più longevi degli uomini (Geralt di Rivia ha circa 100 anni e un aspetto fisico sempre giovane). Dopo scuole speciali diventano guerrieri e cacciatori di mostri professionisti, ma anche maghi che possono utilizzare i 'Segni', una rudimentale forma di magia. Fanno parte della fauna delle creature fantastiche del mondo, ma sono capaci di vivere come non-umani tra gli umani.

La classificazione dei nomi delle creature fantastiche

Tutte le creature che compaiono nelle storie della saga di *Wiedźmin* possono essere considerate eroi fantastici della narrazione di avventure che hanno per protagonista lo strigo Geralt di Rivia. Oltre a *Wiedźmin* si possono classificare altri eroi della saga, ottenendo così una ripartizione dei loro nomi in due maggiori categorie: 1) nomi degli uomini e 2) nomi dei non-uomini. Nella seconda categoria si possono individuare tre altre sottocategorie che permettono di catalogare i nomi degli eroi a seconda della loro natura e dei ruoli svolti nella struttura del mondo sottoposto all'azione delle forze del bene e del male, e quindi: a) nomi degli umanoidi buoni, b) nomi degli umanoidi cattivi, c) nomi delle bestie. In tutte queste tre sottocategorie la figura dello strigo Geralt di Rivia rimane un punto di riferimento anche della definizione di una data creatura umana o non umana, buona o cattiva, malgrado lo stesso *Wiedźmin* sia un personaggio ambiguo, per sua natura

³ I nomi delle creature fantastiche resi nella versione italiana del videogioco si possono leggere e consultare anche online nel glossario di personaggi e nel bestiario di *The Witcher*: http://it.witcher.wikia.com/wiki/Witcher_Wiki (accesso 27.01.2017).

cattivo, ma, di fatto, buono, giacché la sua malvagità viene incanalata nella lotta contro le forze del male che incombono sul genere umano.⁴

Il nome di Wiedźmin

L'ambiguità della natura di Geralt di Rivia e degli altri strighi è espressa dallo stesso nome di questa specie di creature umanoidi. Il pol. *wiedźmin* è un neologismo creato sulla base del n.f. *wiedźma* 'strega' (la radice *wiedźm-* + suffisso *-in*; sul modello di vocaboli come *Marcin*, *Irmin*, *pergamin*). Il pol. *wiedźma* ha un'antica origine slava (*wiedma*, *wedma*), deriva dal verbo *wiedzieć* 'sapere', patronimico non privo di connessione etimologica con il verbo *widzieć* 'vedere': entrambi risalgono all'etimo slavo antico *věd-*, che si realizza anche nella versione *vid-* ed è presente non solo nelle lingue slave, ma anche in quelle germaniche, nel latino e nelle lingue neolatine (per es. ted. *wissen*, oland. *weten*, dan. *vide*, norv. *vite*, sved. *veta*, lat. *vidī*).⁵ Altresì l'inglese *Witcher* deriva dalla stessa radice, costituendo, come il pol. *wiedźmin*, un termine denigrante usato dalle streghe e dalle maghe per indicare i maschi che possiedono alcuni poteri magici inferiori e incompleti. Un'altra versione polacca, usata anche nella saga per definire questo tipo di maghi, è *wiedźmak*, che potrebbe essere tradotto nell'italiano 'strego'. Per *wiedźmin* andrebbe bene 'stregone', ma per suggerire tutte le sfumature pragmatico-semantiche dell'alterato *wiedźmin*, anche quelle spregiative, in italiano si è proposto la forma 'strigo'.

Il gioco di parole tra 'strego' e 'strigo' *wiedźmak/wiedźmin* è esplicitamente espresso dalla narrazione di Sapkowski:

una strana creatura arruffata a cavallo, con enormi occhi e denti ancora più grandi. Nella mano destra la creatura teneva una grossa spada, nella sinistra un sacco pieno di denaro. «Uno **strego**' [...] '**Strigo** lo chiamano alcuni. Molto pericoloso è invocarlo, sebbene necessario, perché, quando in nessun modo si riesce a liberarsi di mostri e sozzure, lo **strego** ci riesce. Stare attenti bisogna... [...] Stare attenti bisogna a non toccare lo **strego** perché c'è il rischio di prendersi la rogna. E nascondergli le ragazze, perché lascivo è lo **strego** al di sopra di ogni misura... [...] sebbene molto avido sia lo **strego** e per l'oro sbavi, non dargli più di una moneta

⁴ Sulle convenzioni generali nella creazione dei nomi propri nella letteratura *fantasy* polacca vd. IZABELA DOMACIUK CZARNY, *Proper names and conventions in the Polish fantasy literature*, in AA. VV., *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav XVI)*, a c. di S. Ulrich et al., München-Berlin-Washington, Otto Sagner 2013, pp. 44-50.

⁵ Cfr. KINGA KNAPIK, *Polskie jednostki leksykalne z prastowiańskim rdzeniem *věd-*, [Le unità lessicali polacche con la radice slava antica *věd-], «Kwartalnik Językoznawczy», III (2011), 7, pp. 11-21 (http://www.kwart Jez. amu. edu. pl/teksty/teksty2011_3_7/Knapik.pdf).

d'argento o una e mezzo per un vodnic, due monete d'argento per una gatta manara, quattro monete d'argento per un vampiro...» (*Il guardiano degli innocenti*, 2010; grassetto nostro).

In altre lingue si ha una varietà di equivalenti di *wiedźmin*, ma in pochi casi si arriva ai nessi connotativi contenuti nell'originale e nell'italiano 'strigo': cfr. ingl. *The Witcher*, sp. *El brujo*, port. *O bruxo*, fr. *Le Sorceleur*, est. *Nõidur*; fin. *Noituri*, lit. *Raganius*, cec. *Zaklánač*, slov. *Čarovnikar*, ucr. *Відьмак*, rus. *Ведьмак*, bulg. *Вещерџот*, serb. *Вештаџ*.

Nella storia *fantasy* di Sapkowski, nel videogioco e in altre produzioni mediatiche, *Wiedźmin* è conosciuto anche come *Gwynbleidd*, termine che nell'immaginaria «Lingua Antica», usata tra l'altro dalle driadi, significa 'Lupo bianco', ma anche *Vatt'ghern*, nome datogli nella stessa lingua dagli elfi, e, per una certa allegoria, il *Carnefice di Blaviken*. In un'altra lingua inventata nel libro è chiamato inoltre *Vedymin* (cfr. la radice antica slava *věd-*). Nelle lingue inventate del videogioco viene a volte indicato con i nomi *Witchmolol-bool* e *Vodyanoi*.

In Sapkowski, accanto al protagonista Geralt di Rivia, gli altri strighi che compaiono nella narrazione sono Lambert, Coën, Vesemir, Eskel. Nel videogioco si incontrano, inoltre, Berengar e Leo. Nella serie TV e nel film la specie di *wiedźmin* è rappresentata da: il Vecchio Witcher, Gwidon, Clovis, Gascaden, Osbert, Sorel, Klef, Thornwald, Chireadan, Dermot Marranga, Adela. Nel fumetto troviamo: Aubry, Frank, Gardis, Guxart, Gweld, Gwen, Hemminks, Rennes, Tjold, Treyse. Tutti questi nomi possiedono una connotazione antroponomizzante ed effettivamente sono attribuiti a personaggi che fisicamente non differiscono dagli uomini.

Per quanto riguarda la stessa neoformazione generica, *wiedźmin* 'strigo', come altre strutture *fantasy*, creazioni lessicali e forme riprese da leggende, storie insolite e mitologie antiche, e in generale dal patrimonio culturale di una nazione o dell'umanità, è un tipo di nome che si pone a metà strada tra il livello comune e quello propria della lingua; lo chiamerei *serionimo antroponomizzante*, se scritto con la minuscola, *nome individuale antroponomizzante*, se usato specificamente in riferimento a Geralt di Rivia.

Lo status formale dei nomi delle creature fantastiche di Sapkowski

Tutti i nomi del repertorio fantastico di denominazioni di Sapkowski e delle produzioni di cultura di massa basate sui suoi romanzi (e in generale nel mondo fantastico della letteratura *fantasy*) possono situarsi su uno dei livelli di proprietà che determina il loro *status* onimico formale:

1. gli onimi di proprietà debole: nomi generici, che possono e sono spesso trattati come individualizzanti (soprattutto nel videogioco), scritti nella maggior parte dei casi con la minuscola (con la maiuscola nel videogioco e nel suo glossario): per es. il pol. *wiedźmin* (it. lo strigo); pol. *kikimory* (it. i kikimore); pol. *kościel* (dal n.m. pol. *kość* 'osso': it. il koshchey).

2. gli onimi di proprietà forte: perfettamente individualizzanti, per es. il lupo *Beann'shie* (uno dei lupi neri che sta sempre accanto a Deidre); *Ozzrel* (è un alghoul gigante che infesta le Campagne di Vizima); nomi individuali degli uomini e dei non-uomini.

Analisi dei nomi scelti

Avendo precisato certi presupposti categoriali e formali, vanno citati, a titolo d'esempio, alcuni dei nomi estratti dalla saga di *Wiedźmin* nella sua versione letteraria e ludica adattata all'area italiana. In totale, il corpus sottoposto ad analisi conta quasi 300 unità onimiche, la maggioranza delle quali è costituita da nomi di proprietà forte. I nomi di proprietà debole sono soprattutto gli zoonimi del bestiario sapkowskiano, quindi nomi di mostri, vampiri, draghi, basilischi, animali selvaggi, fantasmi pericolosi che sono odiati dagli uomini e diventano i nemici di *Wiedźmin* nelle sue missioni di lotta contro le forze del male (ca. 80 nell'insieme delle unità prese in considerazione).

Tra i nomi degli uomini si possono trovare prenomi, raramente cognomi, specificazioni di provenienza identificativa e descrizioni della funzione sociale o professionale: per es. *Antoinette*, una gentildonna di Beauclair, *Jean-Pierre*, il suo fidanzato, *Re al Castello di Foltest*, *Ilsa*, una giovane del villaggio delle Campagne di Vizima, *Mikul*, una guardia innamorata di Ilsa, *Albert Smulka*, il castaldo di Ansegis, *Egmond* e *Xander*, pretendenti al trono, *Lytta Neyd* detta *Corallo*, una signora di Kerack, *Algernon Guincamp* detto *Pinetti*, il signore del Castello di Rissberg, *Radovid I*, detto *Radovid il Grande*, uno dei primi tre re umani che giunse nel Continente, *Iola la Seconda*, una sacerdotessa di Ellander, *Bienvenu La Louve*, la regina di Temeria, *Voymir*, un soldato di Redania al servizio di Sigismund Dijkstra.

L'elenco dei nomi degli individui potrebbe continuare. Anche il piccolo campione di esempi evidenzia una variegata motivazione linguistica nella creazione di questi antroponomi letterari fatta da Sapkowski. Alcuni si ispirano alle lingue slave (per es. *Radovid* o *Voymir*), altri direttamente alle lingue romanze (soprattutto al francese e all'italiano, per es. *Lorenzo Molla*, *Piccolo Yaxa*, *Antoinette*, *Jean-Pierre*, *Bienvenu La Louve*), la maggior parte a varie lingue germaniche o ad altre difficilmente identificabili, associate

all'area storica celtica, fiamminga, islandese, gaelica, olandese o scandinava dell'Europa (per es. *Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach*, *Rhethz de Mellis-Stoke*, *Joachim de Wett*, *Morvran Voorhis*, *Esterad Thyssen*, ecc.).⁶

Le stesse conclusioni si possono trarre dall'osservazione dei nomi dei non umani, o delle razze umanoidi, sottoposti ad antropomizzazione; quindi i nomi di elfi, nani, maghi, mezzuomini/Halfling, gnomi, driadi, druidi. Molti di questi onimi fantastici si rifanno ad una lingua immaginaria, soprattutto alla già menzionata «Lingua Antica», usata da elfi e driadi. Per alcuni di loro la narrazione fornisce delucidazioni semantiche, il che significa che essi svolgono il ruolo di nomi parlanti, per es. nel caso dei nomi di elfi quali *Aen Gynvael* 'Scheggia di Ghiaccio', *Aen Woedbeanna* 'Donna dei Boschi', *Aenyell'hael* 'Battesimo del Fuoco', *Caed Dhu* 'Foresta Nera', *Tor Lara* 'Torre dei Gabbiani'.

Si vedano anche altri esempi di nomi individuali degli elfi: *Filaverel aén Fidháil*, *Aenyeweddién*, *Aerirenn*, *Eredín Bréacc Glas*, *Avallac'h*, *Emean aep Sivney*, *Itbhinne*, *Iskra*, *Angus Bri Cri*, *Coinneach Dá Reo*, *Errdil*, *Ettariel*, *Galarr*, *Vanadain*, *Yaevinn*, ecc.; dei nani: *Brouwer Hoog*, *Yarpen Zigrin*, *Barclay Els*, *Sheldon Skaggs*, *Lucas Corto*, *Paulie Dahlberg*, *Golan Drozdeck*, *Figgis Merluzzo*, *Rhundurin*, *Yazon Varda*, *Vimme Vivaldi*, *Wilfli*, ecc.; degli «scoia'tael» (un gruppo di elfi e nani ribelli che lottano contro la discriminazione dei non-umani): *Ciaran aep Dearbh*, *Coinneach Dá Reo*, *Isengrim Faoiltiarna*, *Riordain*, *Echel Traighlethan*, *Filavandrel*, ecc.; dei maghi e delle maghe: *Artorius Vigo*, *Atlan Kerk*, *Axel Raby*, *Cregennan di Lod*, *Dagobert*, *Driithelm*, *Geoffrey Monck*, *Jan Bekker*, *Stregobor*, *Zangenis*; *April Wenhaver*, *Augusta Wagner*, *Bianca d'Este*, *Leticia Charbonneau*, *Millegarda*, *Violenta Suarez*, ecc.; degli gnomi: *Percival Schuttenbach*, *Sauromonte*, *Rumplestelt*, *Ferramento*, ecc.; delle driadi (*Aen Woedbeanna*), conosciute anche come ninfe: *Eithné*, *Aglaiä*, *Braenn*, *Fauve*, *Sirssa*, *Morénn*, ecc.; dei druidi, saggi della foresta: *Visenna*, *Fregenäl*, *Mousesack*.

Quanto ai nomi degli elfi o degli «scoia'tael», si può notare un effetto stilistico particolare, che consiste nella difficoltà della loro pronuncia (vd. *Aenyeweddién* o *Coinneach Dá Reo*), il che li rende estranei alle lingue naturali conosciute. Allo stesso tempo si utilizzano nomi non estranei alla civiltà occidentale, a volte ispirati direttamente a una data lingua naturale e con allusioni al patrimonio culturale dell'umanità: per es. *Francesca*, *Iskra* (pol. *iskra* 'scintilla'), *Lucas Corto*, *Vivaldi*, *Dagobert*, *Fauve*. I maghi, invece, portano nomi che si caratterizzano per una certa nobiltà e suggestività implici-

⁶ Cfr. MACIEJ SZELEWSKI, *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa* [Onimia letteraria nell'opera di Andrzej Sapkowski e Nik Pierumow], Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek 2003, pp. 27-36.

ta dell'onimo (per es. *Artorius Vigo*, *Immanuel Benavent*, *Augusta Wagner*, *Bianca d'Este*).

Il bestiario

L'ultimo gruppo dei nomi sottoposti ad analisi comprende le denominazioni che determinano in modo individuale o generico alcune creature fantastiche appartenenti al mondo del male con cui si scontra Geralt di Rivia. Come è stato detto, sono i nomi di bestie e di mostri o anche di fantasmi che popolano vari luoghi della terra, dell'aria e dell'immaginazione. Sulla base della loro origine, essi possono essere divisi in due sottogruppi: 1) i nomi di creature mitologiche e leggendarie o ispirati alle mitologie e leggende di tradizioni varie 2) i nomi inventati dall'autore della saga, soprattutto neoformazioni composte da vari elementi delle lingue-culture slave o nordiche, portatori di significato, importanti anche per i contenuti narrativi in cui compaiono, quindi stilizzati e sinsemantici.

Tra gli esempi dei nomi delle creature fantastiche e mitologiche vanno citati: quelli tratti dalla mitologia polacca e slava quali *Baba*, *Baba-Jaga*, nell'adattamento internazionale *Baba Yaga* (dal pol. *baba* spregiativo 'donna; donna brutta; donna odiosa; donna vecchia' ~ it. *Befana*, ted. *Frau Holle*; pol. *jaga* < *jędza* < slavo ant. *jęga* 'tormento', 'tortura', 'terrore', 'pericolo'); *Dziwożona* (composizione dell'agg. pol. *dziwny* 'strano' e del n.f. *żona* 'moglie, donna', resa nella versione italiana con *driade* (ben poco somigliante all'effetto dell'insolito nome nell'originale); *Bieda*, resa, nella traduzione italiana, alla lettera *Povertà*, un demone immortale che porta alla catastrofe completa; *Borowy*, *Leszy*, *Leśny*, nella versione italiana *Lesny*, **Selwo*,⁷ una creatura della foresta che vive solo per uccidere; *Chochliki*: it. spiritelli; *Dziady*: it. 'antenati, antenati mendicanti'; *Domownik*: it. *'domo', uno spirito della casa, *Latawiec*, *Latawica* (dal verbo pol. *latać* 'volare': it. 'drago volante'), un demone associato alle anime dei bambini morti ancor prima di nascere; *Licho* (pol. a. *lichy*, *licha*, *liche*, di poco conto, di poca qualità: it. *Likho*), una pericolosa entità maligna che incarna la sfortuna, la malasorte e la sofferenza; *Planetniki* e *pochmurniki* (dall'ant. pol. *planeta* 'nuvola' e dal pol. *chmura* 'nuvola' e *pochmurny* 'nuvoloso': it. svariati spiriti delle nuvole e dei venti (senza equivalente nella versione italiana); *Południca* (dal pol. *południe* 'il mezzogiorno'): it. la *wraith* diurna, uno spirito che compare di

⁷ Con l'asterisco indichiamo le proposte della traduzione in italiano contenute in una tesi di laurea scritta sotto la mia direzione all'Università di Łódź dalla studentessa MILENA LANGE, *Il bestiario delle creature fantastiche sulla base di Wiedźmin di Sapkowski*, ms., Łódź 2014.

giorno; *Północnica* (dal pol. *północ* 'la mezzanotte'): it. la *wraith* notturna, uno spirito che compare di notte;⁸ nomi tratti dalla mitologia ebraica o classica: *Lilit*: it. Lilly o Lilith, una strega (detta genericamente anche *bruxa*), che vive in compagnia del suo branco di vampiri; *Jednorożec*: it. unicorno; *Bazyliszek*: it. basilisco; onimi provenienti dalla mitologia celtica e nordica: *Alp*, un vampiro superiore; i *Kraken*, mostri marini, enormi piovre o calamari; nomi ripresi dalla mitologia ebraica: *Golem*, una creatura goffa, senza volto, fatta di argilla, spesso rappresentata con le sembianze di un uomo.

Vi sono poi le invenzioni neologiche ispirate alle culture del Nord o le trasposizioni da lingue di varia provenienza. Tra queste ad es. *Aardvark*, una trasposizione del nome afrikaans di un brutto mammifero chiamato in italiano oritteropo; *Endriaga*, una creatura insettoide; *Solpuga*: it. Solipuga, «una creatura [aracnide] che sputa dalla bocca una sostanza altamente caustica»;⁹ *Zeugl*, un mostro che «dimora nelle fogne sotto Vizima, si nutre di liquami e cresce in maniera allarmante»; *Skolopendromorf*: it. scolopendromorf, scolopendre gigante, detta anche *vüy*, «nella Lingua Antica sono detti yghern»; *Skoffin*, una bestia delle fogne simile al basilisco; i *Grigg*, «piccoli folletti che Geralt incontra ad Acque Oscure»; i *Fleder*, vampiri minori; *Teyu*, «un sacerdote vodyanoi rinnegato che attacca le persone indifese»; *Ozzrel*, «un alghoul gigante che infesta le Campagne di Vizima»; i *Bloedzuiger*, come le sanguisughe, si nutrono di sangue; i *Barghest*, «creature asservite alla Bestia, che infestano le campagne di Vizima»; i *Kikimore*, insettoidi che vivono sotterra e nella Palude.

L'elenco delle trasposizioni dalla versione polacca a quella italiana va completato con nomi di bestie e mostri in forme che sono semplici adattamenti dei neologismi o termini polacchi all'ortografia, raramente alla morfologia italiana. Esempi sono: *Bobitak*: it. bobolak; *Brukotak*: it. Brucolak; *Chobotdy*: it. Coboldi; *Bobo/Babok/Bebok/Bobok*: it. Babau, Babao, Barabao, Baubau; *Zerrikanka*: it. Zerrikiana; *Wiwerna, wywerna, wiwern, wywern*: it. viverna; *Buc*: it. *buffone; *Cicha* (forma f.s. dell'agg. pol. *cichy*): it. Zitta.

Nella traduzione del gruppo degli zoonimi troviamo vari modelli: (A) l'uso di un equivalente già esistente, (B) il calco, (C) la traduzione letterale (spes-

⁸ Per l'onimia completa della mitologia slava e polacca vd. CZESŁAW BIAŁCZYŃSKI, *Mitologia słowiańska. Księga Tura* [Mitologia slava. Il libro di Tur], Kraków, Wydawnictwo Fundacja Turleja 2000; Id., *Mitologia słowiańska. Księga Ruty* [Mitologia slava. Il libro di Ruta], Kraków, Wydawnictwo Fundacja Turleja 2013; ALEKSANDER BRÜCKNER, *Mitologia słowiańska i polska* [Mitologia slava e polacca], Warszawa, PWN 1985; ALEKSANDER GIEYSZTOR, *Mitologia Słowian* [Mitologia degli slavi], Warszawa, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego 2006.

⁹ Le definizioni dei nomi specificati in questa sezione sono citate dal glossario che accompagna il videogioco *The Witcher* nella versione italiana e consultabile sul sito: <http://witcher-it.gamepedia.com> (accesso 09.02.2017).

so con effetto neologico), (D) la traduzione che rievoca l'effetto semantico/stilistico originale, (E) la sostituzione che rinuncia a trovare un equivalente semantico. Eccone alcuni esempi illustrativi: (A) *Strzyga*: it. strige (equivalente; la stessa origine etimologica); (B) *Gigantyczny skorpion o gigaskorpion*: scorpione gigante (traduzione letterale); (C) *Krasnolud* (forma ridotta di *krasnoludek*: folletto, 'nanetto' che suggerisce l'aspetto paradossalmente gigantesco del nano): it. nano (l'equivalente perde il valore dell'alterato); (C) *Leśny dziadek*: il nonno delle foreste*; (C) *Maruda*: il brontolone* (traduzione letterale); (A) *Wampir* o *wapierz*: it. vampiro (stessa origine); (C) *Wisielec* (dal verbo pol. *powiesić* 'impiccare' + il suffisso espressivo *-elec*, che rende l'effetto ottenuto nella figura dell'individuo impiccato): l'impiccato* (traduzione senza l'effetto stilistico); (C) *Topielec* (dal verbo pol. *topić* 'affogare' + il suffisso *-elec*): it. l'annegato (traduzione descrittiva senza effetto stilistico); (E) *Utopiec* (dal verbo pol. *topić* 'affogare' + il suffisso *-ec*, variante neologica di *Topielec*): it. vodnic, drowner (la sostituzione di una forma scelta dalla mitologia slava con l'equivalente inglese); (C) *Kotolak* (creazione neologica dal pol. *kot* 'gatto' + il suffisso *-olak* caratteristico del pol. *wilkolak* 'lupo mannaro'): it. gatta mannara (traduzione del neologismo composto); (C) *Niedźwiedziolak* (creazione neologica dal pol. *niedźwiedź* 'orso' + il suffisso *-olak*): it. orso mannaro (traduzione del neologismo composto); (C) *Szczuroolak* (creazione neologica dal pol. *szczur* 'ratto' + il suffisso *-olak*): it. ratto mannaro (traduzione del neologismo composto); (D) *Mgłak* (creazione neologica dal pol. *mgła* 'nebbia' + il suffisso *-ak*, cfr. supra: it. nebbior (traduzione con suffisso latino ed effetto stilistico nella creazione neologica); (D) *Niziołek* (creazione neologica dal pol. *niski* 'basso' + il suffisso degli alterati diminutivi *-olek*): it. mezzuomo (traduzione approssimativa nel significato); (D) *Przeraża* (creazione neologica dal verbo pol. *przerażać* 'riempire di orrore'): it. panicoforo (traduzione approssimativa con effetto stilistico); (A) *Trupojad* (composizione lessicalizzata del pol. *trup* 'cadavere' + l'elemento nominalizzato *jad* > v. *jeść* 'mangiare'): it. necrofago; (B) *Dobrochoczy* (composizione neologica stilizzata sull'antico polacco degli agg. pol. *dobry* 'buono' e *ochoczy* 'bendisposto'): it. bendisposto; (C) *Pseudoszczur* (dal prefisso universale *pseudo-* + pol. *szczur* 'ratto'): it. pseudoratto (traduzione letterale con effetto neologico); (D) *Rybstwór* (composizione neologica dal pol. *ryba* 'pesce' + *stwór* 'creatura'): it. fattezza di pesce (spiegazione del significato); (B) *Widłogon* (composizione neologica dal pol. *widły* 'forcone' + *ogon* 'coda'): it. codaforcuta; (D) *Kuroliszek* (dal pol. *kura*, *kurak* 'gallina' + verbo *lizać* 'leccare' e il suffisso del nominativo maschile *-ek* su modello di *bazyliszek* (basilisco): it. cockatrice o coccatrice (il neologismo si basa sulla forma familiare per gallina, *cocca*).

Conclusioni

Il mondo *fantasy* della saga di *Wiedźmin* di Andrzej Sapkowski offre una ricca gamma di onimi che designano varie figure di creature fantastiche, tra le quali si trovano sia esseri umani che non umani e rappresentanti di una specie intermedia, umanoide, quali ad es. gli strighi. La creatività onomastica, che gioca un importante ruolo stilistico nella narrazione dei romanzi sapkowskiani e nel videogioco *The Witcher* (e in altre produzioni di cultura di massa create dall'adattamento della saga di Geralt di Rivia), è mantenuta in molte traduzioni dei libri e degli adattamenti ludici di *Wiedźmin*, tra cui anche quelle nella versione italiana. Gli effetti letterari e allo stesso tempo *fantasy* sono, prima di tutto, garantiti dalla trasposizione diretta dal polacco in italiano, con pochi interventi nella forma sottoposta all'adattamento. Va confermata la tesi che le traduzioni vere e proprie dell'onimia *fantasy* sapkowskiana sono limitate dall'intento stesso dell'autore e dal rischio di perdere le connotazioni linguistiche e culturali dell'originale nella sua versione in lingua straniera. Si dovrebbe comunque precisare che questo valore connotativo non è soltanto polacco (polonizzato); anzi, dalla lettura di vari tipi di onimia nella saga e nel videogioco *The Witcher*, risulta che il mondo narrativo è internazionalizzato e l'aspetto slavo non vi prevale.

Biodata: Artur Galkowski è professore di Linguistica italiana e francese all'Università di Łódź. Dirige la Cattedra di Italianistica presso l'Istituto di Romanistica della medesima Università. I suoi interessi scientifici si concentrano sulla problematica onomastica in ambito internazionale. In modo particolare, è esperto di crematonomastica. Coordina i lavori della Commissione di Onomastica Slava del Comitato Internazionale degli Slavisti. È autore di numerosi lavori di onomastica slava e romanza. Dal 2017 fa parte del Comitato Direttivo di ICOS. Per ulteriori informazioni vd. <http://italianistyka.uni.lodz.pl/zaklad/zespol/prof-dr-hab-artur-galkowski/publikacje>.

artur.galkowski@uni.lodz.pl