

FANTASTICA TOPONOMASTICA

Sulla traduzione italiana dei nomi di luogo nel ciclo narrativo di Andrzej Sapkowski

ALESSANDRO AMENTA
UNIVERSITÀ DI ROMA TOR VERGATA

Abstract – This article aims to analyse the peculiarity of place names occurring in *The Witcher* saga by the Polish fantasy writer Andrzej Sapkowski and to examine their Italian translation. Toponyms play a key role in the portrayal of an imaginary world, perform a wide range of functions and are usually unrelated to the reality in which the reader lives in. The analysis will focus on certain aspects of the Italian translation: humor and wordplays, intertextuality, stylistic register, problems of comprehension and interpretation of the source text. An overview of some distinctive traits of fantasy fiction that can influence the translation of place names, such as transmediality and serialization, will also be presented.

Keywords: Andrzej Sapkowski; *Wiedźmin*; *The Witcher*; toponymy; translation.

1. Introduzione

Il ciclo narrativo incentrato sulle vicende di Geralt di Rivia, il cacciatore di mostri nato dalla penna di Andrzej Sapkowski, è un'articolata opera fantasy divenuta uno dei maggiori successi editoriali polacchi degli ultimi decenni. Il corpus testuale è costituito da quindici racconti, in gran parte pubblicati negli anni Ottanta del XX secolo sulla rivista "Fantastyka" e riuniti in due *fix-up* (Sapkowski 1992, 1993),¹ cui si è aggiunta la saga vera e propria: cinque romanzi contraddistinti da una trama di vasta portata priva del carattere episodico e situazionale delle storie precedenti, ma accomunata dalla presenza degli stessi personaggi (Sapkowski 1994, 1995, 1996, 1997, 1999). A quasi quindici anni dalla sua conclusione, l'autore ha pubblicato un primo

¹ Con il termine *fix-up* si indicano romanzi realizzati unendo racconti già pubblicati, spesso non connessi tra loro e con l'aggiunta di materiali nuovi, su cui l'autore effettua un lavoro di revisione per uniformarne la trama (Clute, Nicholls 1993, p. 432). L'intervento attuato da Sapkowski consiste nell'aggiunta del racconto *La voce della ragione*, diviso in sette parti intercalate agli altri testi, di cui costituisce la cornice narrativa. Il primo volume, *Wiedźmin* (Sapkowski 1990), non è considerato parte del "canone" sapkowskiano e contiene cinque racconti in maggioranza confluiti nelle due raccolte successive con cui ufficialmente prende avvio il ciclo narrativo.

sidequel (Sapkowski 2013), collocato cronologicamente tra i racconti *L'ultimo desiderio* e *Una questione di prezzo*,² seguito di recente da un altro romanzo ambientato durante la giovinezza del protagonista, *Rozdroże kruków* (Il crocevia dei corvi), non ancora tradotto in italiano (Sapkowski 2024).

Dei molti aspetti che concorrono alla popolarità dell'opera, uno è certamente la creazione di un universo allotopico sfaccettato e multiforme. È un mondo simil-medievale in cui la scienza è sostituita dalla magia, popolato da esseri umani e altre razze, devastato dalla guerra e funestato dal pericolo di un'imminente apocalisse. A ravvivare gli abusati schemi narrativi della *fantasy formula* (Attebery 1992) contribuiscono alcuni elementi innovativi. L'opera si caratterizza per la sostituzione dello scontro tra Bene e Male con un'ambiguità etica che cancella la distinzione morale tra le forze in campo, per la presenza di personaggi carismatici dalla psicologia complessa e un'attenzione per il realismo e le questioni di attualità (razzismo, ambientalismo, politica) che danno vita a un affresco di ampio respiro. Sul piano compositivo vanno invece menzionati la scrittura esuberante e ricca di stilizzazioni linguistiche che attingono sia dal registro contemporaneo sia dal romanzo storico ottocentesco, un senso dell'umorismo che spazia dall'ironia al sarcasmo, e un approccio postmoderno centrato sulla rielaborazione di noti motivi letterari e fiabeschi, sulla parodia, il *pastiche* e la citazione colta.

Nel tempo, il ciclo ha dato vita a trasposizioni e adattamenti – fumetti, videogiochi, giochi da tavolo, di carte e di ruolo, fanfiction, film, serie televisive, parodie e persino un'opera rock – che hanno portato alla nascita del “primo supersistema polacco di divertimento” (Wałaszewski 2013). L'universo narrativo è stato pertanto ampliato e ha consentito ai lettori di fruire della stessa opera in altre forme, come pure di approfondire numerosi aspetti omessi dall'autore. La rete transmediale ha poi influito, direttamente e indirettamente, sulla traduzione delle opere di Sapkowski in altre lingue. A interessare l'editoria italiana è stato, infatti, il successo mondiale del videogioco *The Witcher*, i cui tre capitoli sono stati rilasciati a partire dal 2007, cui è seguita la pubblicazione dell'intero ciclo da parte della casa editrice Nord nella traduzione di Raffaella Belletti (Sapkowski 2010-2016).³ Anche il successo delle ulteriori trasposizioni, come la recente serie tv di produzione Netflix uscita nel 2019, ha stimolato la ristampa del ciclo, spesso in nuovi formati (tascabili o da collezione), senza tuttavia apportare alcun cambiamento al testo.

² Un *sidequel*, termine che la narratologia mutua dalla critica cinematografica, è il seguito di un'opera la cui trama è collocata in un momento precedente della storia e spesso implica un cambio di punto di vista.

³ Curiosamente, la pubblicazione è iniziata con il secondo volume del ciclo, forse perché narra di eventi cronologicamente antecedenti a quelli presenti nel primo. Qui ci serviremo dell'ultima edizione, uscita per la casa editrice TEA su concessione della Nord (Sapkowski 2023a-i).

A conferire un particolare colorito all'universo sapkowskiano è anche la presenza di un repertorio onomastico vivace e diversificato, e soprattutto di elementi toponomastici che delineano un mondo al contempo vicino e lontano, esotico e immaginifico, di cui la traduzione italiana tenta, con esiti alterni, di riprodurre le peculiarità. Alle problematiche connesse all'opera in sé, allo stile autoriale e alla creatività individuale si sommano infatti questioni che riguardano le specificità del genere fantasy, le sue modalità di produzione e diffusione, la transmedialità e la serialità.

2. World-building e mondi secondari

Uno dei tratti distintivi della letteratura fantasy è la creazione di mondi che divergono dalla realtà empirica nota al lettore. Tolkien (2000) ne parla come di “mondi secondari” in cui il fruitore accetta di credere sulla base di una volontaria “sospensione dell'incredulità”, un patto narrativo dove accantona temporaneamente le logiche di funzionamento razionale di ciò che conosce per calarsi nelle vicende descritte. Al tolkieniano “mondo secondario” si sono nel tempo aggiunti anche il “mondo diegetico”, di stampo narratologico, il “mondo costruito”, nato in seno alla cultura popolare, e il generalista “mondo immaginario” (Wolf 2012, pp. 12-13). Non va dimenticato il concetto di “mondo possibile” con cui Umberto Eco (1990, p. 174) intende un mondo “strutturalmente diverso da quello reale”, e in particolare la forma della allotopia.

In Sapkowski la creazione del mondo secondario (chiamata *world-building*) avviene per gradi, il lettore viene messo a parte della nuova realtà partendo da singoli elementi come la composizione etnica e sociale, aspetti della vita materiale, l'architettura, la natura. La motivazione è che la storia non era pensata in origine come un ciclo ma come racconti autoconclusivi, in cui poche, vivide pennellate erano sufficienti a creare il contesto nel quale calare l'azione. Solo in seguito al passaggio dalla forma breve alla saga è emerso il bisogno di una maggiore accuratezza nel delineare gli aspetti costitutivi di un mondo fino ad allora solo abbozzato. Afferma Sapkowski:

Non ho mai aspirato a essere un creatore di mondi, ero assorbito dalla trama e dal destino dei personaggi. Così almeno è stato con i racconti. Certo, in seguito, quando mi sono messo a scrivere un lungo ciclo narrativo, ho dovuto creare una geografia rudimentale, anche politica ed economica, ho dovuto fare più attenzione a cosa c'era a nord e a cosa c'era a sud e da che parte si trovava il mare. Ma l'ho fatto solo nella misura in cui era giustificato dalla trama, in cui era assolutamente necessario per l'azione. Nulla di più. (Bereś, Sapkowski, p. 274)

Il risultato è un mondo incompleto, dalla topografia approssimativa, privo perfino di un nome.⁴ È solo con l'uscita del videogioco ispirato alla saga che i fruitori apprendono una sua, peraltro posticcia, denominazione, il Continente, poi usata anche nelle successive trasposizioni in altri media. È sempre grazie al gioco *The Witcher* che è fornita per la prima volta una mappa, motivata dalle dinamiche di gioco (la necessità di orientarsi nello spazio) e dalla percezione di una mancanza; le mappe costituiscono infatti un peritesto quasi obbligato nella prosa fantasy. Lo scrittore ribadisce però come il suo sia “uno pseudo-mondo, un mero sfondo”, perché “la storia non riguarda il destino del mondo, ma il destino dei personaggi; è il mondo che serve alla trama, non la trama al mondo” (Bereś, Sapkowski, p. 274).⁵

Ciononostante, tale mondo esiste (a livello finzionale), è ampiamente descritto e opera con efficacia sull'immaginazione dei lettori.⁶ Non è un mero sfondo sul quale le vicende avvengono e i personaggi si muovono, ma uno spazio che li definisce e li connota. L'insistenza di Sapkowski sul non essere un *world-builder* può essere considerata, almeno fino a un certo punto, un gesto simbolico, una presa di distanza da stereotipi che vedono le storie fantasy come narrazioni schematiche calate in scenari fantasmagorici, prodotti di consumo ben confezionati, dove il mondo secondario è la confezione e non il prodotto. L'assenza di una mappa può essere letta come un tentativo di elevare lo status dell'opera, di sottrarla ai cliché e puntare a un pubblico più adulto.

Come si presenta il Continente? Il nord è occupato dai sette Regni Settentrionali (Aedirn, Cintra, Kaedwen, Kovir e Poviss, Lyria e Rivia, Redania, Temeria) e da numerosi principati, contee e staterelli. A sud dei monti Amell si trova invece l'Impero di Nilfgaard, una nazione autoritaria

⁴ All'assenza di una denominazione ufficiale il *fandom* polacco aveva comunque supplito con una buona dose di inventiva, coniando nomi quali *Wiedźminland*, *Wiedźminlandia*, *Świat Wiedźmina*, ossia ‘terra o mondo dello strigo’ (essendo *strigo* la traduzione italiana di *wiedźmin*, il mestiere svolto dal protagonista, cfr. Amenta 2020a, p. 59). Lo stesso autore, in occasione di interviste e convention, chiama il mondo da lui creato *Kraina Nigdy-Nigdy*, un calco dell'inglese *Never Never Land*, a indicare un luogo irreali, lontano e immaginario, senza alcun intento denotativo.

⁵ Aggiunge inoltre Sapkowski: “Ribadisco in maniera maniacale che nei miei libri non c'è nessun mondo! Per quanto riguarda l'ontologia della civiltà, è rudimentale, serve alla trama e si adatta solo ad essa. Non ho fatto un lavoro benedettino, come Tolkien, che, prima ancora di iniziare a scrivere, aveva stabilito la topografia, la geografia, la religione, persino le lingue. Tolkien poteva farlo, aveva il tempo per farlo e si divertiva molto a lavorarci. Se qualcuno ha il tempo e la voglia di divertirsi, lo faccia pure. Ma io la considero una vera esagerazione. Bisogna ideare una trama, sedersi e scrivere, è un po' una perdita di tempo disegnare mappe in anticipo, inventare la preistoria e la storia o disegnare gli alberi genealogici delle case regnanti. È esagerato portare a casa un mucchio di sabbia e farci la pipì sopra per determinare il corso delle correnti di un fiume” (Bereś, Sapkowski, p. 274).

⁶ Basti vedere quanto spazio e quanto minuziosa attenzione sono dedicati alla voce “Mondo” e alle sue sottovoci nella *Witcher Wiki*, l'enciclopedia online creata dai lettori-videogioicatori-fruitori dell'universo sapkowskiano, cfr. <https://witcher.fandom.com/>.

contraddistinta da una rigida disciplina, un'economia fiorente e un grande esercito che lo rendono il principale antagonista, le cui mire espansionistiche danno avvio a un'invasione nota come le Guerre Settentrionali. Se i Regni del nord ricordano l'Europa centrale, l'Impero di Nilfgaard è modellato sull'Impero romano, con alcuni tratti dell'Unione Sovietica. Nonostante il topos dello scontro tra civiltà, non c'è una dicotomica contrapposizione di stampo tolkeniano: i Regni Settentrionali sono coinvolti in intrighi e macchinazioni, con una società a maggioranza umana che ghettizza le altre razze umanoidi (nani, elfi, gnomi, mezzuomini), vittime di xenofobia e oppressione. L'Impero, dal canto suo, conquista ma non annienta, si espande ma porta anche prosperità economica. Altre fonti di ispirazione riconoscibili sono la Francia cavalleresca, su cui è plasmato il ducato di Touissant, e la cultura norrena delle isole Skellige. Veniamo poi a sapere dell'esistenza di altre terre misteriose, menzionate ma non descritte, come le esotiche Zerrikania o Haakland. Sul finire della saga, la coprotagonista Ciri inizia a viaggiare nello spazio e nel tempo, e il lettore viene trasportato in altri mondi, dalla terra degli Aen Elle, popolo elfico che vive in un'altra dimensione, a luoghi appena accennati, spesso desolati e inospitali (forse lo stesso Continente nel futuro o nel passato), fino a quella che è probabilmente l'arturiana isola di Avalon, dove si conclude la storia. Il Continente finisce quindi per costituire un elemento centrale della narrazione: l'ambientazione simil-medievale motiva e spiega strutture sociali, economia e rapporti di potere, mentre la geografia crea atmosfere e situazioni, accompagnando i personaggi nel loro percorso di crescita (il topos del viaggio dell'eroe occupa infatti gran parte della saga).⁷

4. La toponomastica sapkowskiana

A sottolineare l'alterità dell'universo narrativo è un repertorio onomastico che rimarca l'appartenenza del ciclo al genere fantasy con nomi insoliti, atipici e artificiosi, sottolinea la distanza dal mondo in cui vive il lettore, dove tali nomi non compaiono o non possono comparire, designa con neologismi luoghi, persone e oggetti che non hanno referenti nella realtà extratestuale (Domaciuk-Czarny 2015, pp. 35-36). Szelewski (2003) ravvisa nella toponomastica sapkowskiana alcune funzioni fondamentali: localizzatrice, allusiva, contenutistica, creativa, umoristica, universalizzante. A queste vanno aggiunte la funzione intertestuale, tipica di testi che ricorrono alla rielaborazione postmoderna di motivi fiabeschi e letterari, e quella fonosimbolica, connessa a nomi asemantici e innaturali conati sulla base di

⁷ Sul viaggio dell'eroe come motivo centrale della narrazione mitica cfr. Campbell 2016.

particolari sonorità, che evidenziano l'alterità dei loro referenti (Amenta 2021).

La funzione localizzatrice consiste nel collocare un luogo nello spazio e nel tempo, per quanto nella fantasy l'identificazione sia limitata al mondo secondario. Toponimi come *Cidaris*, *Maecht* o *Yspaden* designano località immaginarie che permettono al lettore di inquadrarle solo all'interno della realtà descritta. La funzione contenutistica concerne i nomi parlanti e rimanda al significato letterale o metaforico di un toponimo, ad esempio *Dolina Kwiatów* 'Valle dei Fiori', *Kupiecki Szlak* 'Via dei Mercanti', *Brama Filozofów* 'Porta dei Filosofi'. L'allusività riguarda toponimi che richiamano luoghi della realtà extratestuale tramite un collegamento, suggerito ma mai esplicitato, decifrabile dal lettore, come *Akademia w Oxenfurcie* 'Accademia di Oxenfurt', che ricorda l'Università di Oxford. La creatività affiora quando il significato di un nome oltrepassa il livello semantico e influisce sulla trama, diviene il catalizzatore dell'azione o fornisce spunti per fraseologismi, proverbi o detti. Intorno all'oronimo *Góra Czarodziejów* 'Colle dei Maghi' viene intessuto, ad esempio, un flashback su una drammatica battaglia e sul ruolo svolto dal luogo in cui è avvenuta, mentre dal regno di Poviss prende ispirazione il modo di dire *przegonić do Poviss* 'mandare qualcuno a Poviss', sulla scorta del frasema realmente esistente *przegonić* (o *posłać*) *do diabła* 'mandare qualcuno al diavolo'.⁸ La funzione umoristica informa toponimi che suscitano ilarità, come il poleonimo *Stare Pupy* 'Vecchie Chiappe', talmente improbabile anche nel mondo secondario che, dopo un cruento combattimento, viene sostituito con Brenna, così da evitare che l'evento sia ricordato nelle cronache come la Battaglia di Vecchie Chiappe.⁹ Universalizzante è la funzione che consiste nell'uso di nomi tratti da diverse lingue senza che però, all'interno del testo, vi sia alcun legame con le culture di origine: *Novigrad* o *Chociebuż* non hanno niente a che fare con la Croazia e la Polonia, benché siano nomi di città realmente esistenti in quei paesi. Il fonosimbolismo affiora in nomi scelti per la sonorità insolita di luoghi esotici anche nel contesto in cui compaiono. I toponimi nanici hanno spesso suoni duri e ostici come *Markham*, *Craag Ros*, *Gullbratt*, quelli elfici hanno echi tolkieniani o arturiani e sono etimologicamente ispirati alle lingue celtiche, come *Tir ná Lia*, *Gwenllech*, *Tir ná Béa Arainne*. L'intertestualità consiste in allusioni ad altri testi culturali, si pensi alla miniera *Mała Babette* 'La Piccola Babette', che richiama il racconto *Il pranzo di Babette* di Karen Blixen e l'omonimo film di Gabriel Axel, o al regno delle driadi, *Brokilon*, che allude

⁸ Cfr. Szelewski 2003, p. 127.

⁹ Vale la pena di notare che anche Brenna, in italiano, ha un sottotesto umoristico, dal momento che significa 'ronzino, brocco'. In questo caso si tratta di una funzione aggiuntiva non presente nel testo di partenza e prodotta involontariamente nel passaggio interlinguistico.

alla foresta bretone di Broceliande, luogo circondato di magia e mistero dove si narra che si trovi la tomba di Merlino.

5. La traduzione italiana dei toponimi

Il ciclo narrativo sapkowskiano è approdato nel polisistema letterario italiano sulla scorta del successo internazionale ottenuto dalla serie di videogiochi *action RPG open world* ispirati alla saga e sviluppati dallo studio CD Projekt RED che, oltre a ricevere il plauso della critica, hanno venduto complessivamente più di 65 milioni di copie.¹⁰ La traduzione dei romanzi è stata quindi motivata dal desiderio di cavalcare l'onda del successo della trasposizione videoludica per intercettare un bacino d'utenza costituito principalmente dai *gamer* che volevano prolungare l'effetto del gioco e rivivere avventure, atmosfere e storie con cui avevano familiarizzato tramite un prodotto derivativo. Il contesto di pubblicazione del ciclo ha avuto implicazioni dirette sulla traduzione, perché il fruitore ideale era un lettore già avvezzo al mondo sapkowskiano, verso cui aveva sviluppato un forte legame in base ai principi tipici della serialità transmediale, la fidelizzazione e l'affezione al marchio.¹¹

La traduzione italiana del ciclo narrativo ha dovuto quindi attuare una mediazione tra le aspettative dei lettori che conoscevano luoghi e personaggi grazie alla localizzazione italiana del videogioco realizzata a partire dalla versione in lingua inglese e la necessità di una traduzione diretta dal polacco, fortemente voluta dall'autore ma niente affatto scontata nell'ambito della letteratura di genere.¹² Per anticipare eventuali critiche, l'editore italiano ha inserito in ciascun volume del ciclo una nota con cui avvertiva i lettori che avrebbero potuto trovare discrepanze rispetto a un mondo con cui erano già entrati in contatto:

i lettori appassionati di *The Witcher*, la serie di videogiochi ispirata ai romanzi di Andrzej Sapkowski, potranno trovare alcune differenze nei nomi di luoghi e dei personaggi, qui resi appunto con la maggiore fedeltà possibile ai nomi originali. (Sapkowski 2023a, p. 6)

¹⁰ *The Witcher* (2007), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) e relative espansioni, sviluppate dallo studio polacco ma distribuite a livello mondiale dalla Atari.

¹¹ Cfr. Allen, van den Berg 2015; Calabrese 2016; Brancato *et al.* 2024.

¹² La traduzione indiretta di narrativa di genere è una prassi ancora diffusa nel mondo editoriale italiano, soprattutto nel caso di letterature "minori" (cfr. Amenta 2023). Solo il potere contrattuale e il prestigio internazionale di Sapkowski hanno consentito che le sue opere venissero tradotte direttamente dal polacco.

La stessa traduttrice, in un'intervista, ha precisato di aver lavorato sui nomi tenendo conto sia della traduzione del videogioco sia della versione polacca dei romanzi:

ho cominciato subito a stendere elenchi di personaggi, luoghi e cose notevoli, annotando per ognuno il termine originale, la traduzione che ne era stata data nel videogioco dello *Witcher* e la mia traduzione. Infatti, l'autore aveva espresso la precisa volontà che le traduzioni nelle varie lingue non ricalcassero le scelte fatte nell'ambito del videogioco, abbandonando i termini inglesi che vi erano stati introdotti. (Belletti 2015)

Il risultato è una resa degli elementi toponomastici che, in diversi casi, si discosta dal precedente adattamento italiano.¹³ In generale, la traduzione segue sempre la forma del nome e non la funzione. Di conseguenza, i nomi asemantici costituiti da una serie di suoni privi di significato, come *Redania*, *Aedim*, *Caingorn*, sono resi con prestiti inalterati, ma quando includono grafemi polacchi, come *Chociebuż*, *Woźgor*, *Holopole* sono trasposti mediante prestiti adattati al sistema grafico-fonetico di arrivo con l'eliminazione dei segni diacritici: *Chociebuż*, *Wozgor*, *Holopole*. Questo procedimento però non è stabile e talvolta alcuni diacritici vengono mantenuti e altri rimossi, come in *Człochów* reso con *Czlochów*. I nomi parlanti o semanticamente trasparenti sono tradotti letteralmente, come *Grot Włóczni* 'Punta di Lancia', *Sowie Wzgórza* 'Colline delle Civette', *Zazdrość* 'Gelosia'. Nel caso di nomi doppi composti da un nome comune e uno proprio, il primo viene tradotto e il secondo è riportato inalterato, come *Góry Amell* 'Monti Amell' o *Schody Marnadolu* 'Scala di Marnadal'. Raramente la traduzione ricorre a calchi e mezzi calchi, ad esempio *Łukomorze* 'Arcomare', sul quale torneremo più avanti, perché l'accento posto sulla forma elimina il rimando intertestuale. Talvolta troviamo il ricorso a glosse, etichette traduttive o esplicitazioni pragmatiche (Pym 1993) soprattutto in forma di nomi comuni con funzione di specificazione: *Buina* 'fiume Buina', *Jaruga* 'fiume Jaruga'. Frequenti sono poi le trasposizioni o ricategorizzazioni grammaticali consistenti nel "replacing one word class with another without changing the meaning of the message" (Vinay, Darbelnet 1995, p. 36), quasi sempre obbligatorie nel passaggio dal polacco all'italiano, ma talora opzionali, come per *Szubieniczne*, forma aggettivale resa in italiano col sostantivo 'Forca'. Un'altra tecnica traduttiva è la generalizzazione o sostituzione per iperonimia, soprattutto nel caso di termini culturospecifici, come *Błonie Kurhanów* 'Campo dei Tumuli', dove *kurhan* è un prestito dal russo che indica un tumulo costruito sopra una tomba, tipico delle culture delle steppe centroasiatiche. Un discorso più approfondito meritano aspetti relativi ai

¹³ Un'analisi contrastiva tra la traduzione del ciclo e quella dei videogiochi esula dai limiti di questo articolo e meriterebbe uno studio a se stante.

riferimenti intertestuali, al registro stilistico, linguistico e lessicale, ai giochi di parole e all'umorismo.

6. Questioni di registro

Se Sapkowski spazia da una lingua bassa, colloquiale e ricca di volgarismi a una stilizzazione sienkiewicziana condita da tecnicismi e anacronismi,¹⁴ la traduzione è appiattita su un livello medio, che sopprime i salti di registro e l'arcaicizzazione in favore di una modernizzazione e uniformazione linguistica. Tuttavia la resa dei toponimi mette in rilievo un *habitus* traduttivo incline a un innalzamento del registro lessicale rispetto al testo di partenza. Talvolta ricorre alla tecnica deformante della nobilitazione (Berman 2003) per rendere alcuni elementi onomastici che risultano perciò più ricercati e sofisticati rispetto al testo di partenza a causa di riferimenti alla cultura greca e latina assenti nel ciclo narrativo (o presenti in altri contesti e con altre funzioni) o di una scelta lessicale marcata da una certa ampollosità e iperletterarietà.

A un banchetto organizzato dalla regina Calanthe di Cintra, descritto nel racconto *L'ultimo desiderio* (Sapkowski 2023a, pp. 287-358), il protagonista si presenta sotto falso nome come Ravix z Czteroroga. Se il prenome è un rimando scherzoso allo stemma nobiliare Rawicz, usato dallo scrittore come nickname su internet, il toponimo *Czteroróg* designa il luogo (in questo caso immaginario, nel già immaginario mondo sapkowskiano) di provenienza del personaggio. È una parola composta da *cztery* 'quattro' + *róg* 'corno', resa in italiano con *Tetracorno* mediante il prefisso greco *tetra*, la cui decodifica richiede al lettore determinate conoscenze che potrebbe non avere. Una situazione simile è visibile nel toponimo *Kraina Psiogłowców*, menzionato nel racconto *Il fuoco eterno* (Sapkowski 2023b, pp. 154-217) come luogo lontano e misterioso situato ai margini del Continente, nel paese di Zangwebar (a sua volta una storpiatura di Zanzibar). Qui abitano animali dal corpo umano e la testa canina chiamati appunto *psiogłowcy*, da *pies* 'cane' + *głowa* 'testa'. L'autore può aver mutuato il nome dalle fonti greche (Esiodo, Luciano di Samosata, Plinio il Vecchio) o dal popolare romanzo per bambini *Porwanie Baltazara Gąbki* (1965) di Stanisław Pagaczewski. Anche in questo caso la traduzione ricorre a un grecismo, *Paese dei Cinocefali*, che non necessariamente risulta comprensibile per il lettore.

¹⁴Nel testo compaiono termini come "genetica", "transumanesimo", "speciazione", "orbita ellittica", "eliocentrismo", criticati da alcuni lettori per la loro supposta inadeguatezza in un contesto medievaleggiante, ma da Sapkowski giustificati perché l'ambientazione è immaginaria e non storicamente connotata.

Non più al greco ma al latino viene fatto ricorso per l'idronimo *Suchak*, designante un fiume ormai prosciugato. La coprotagonista Ciri ne segue il letto asciutto per cercare di uscire dal deserto di Korath, dove era stata catapultata dopo aver attraversato un portale spazio-temporale nel romanzo *Il tempo della guerra* (Sapkowski 2023d, pp. 375-377). Dal punto di vista lessicale è un neologismo derivante da *suchy* 'asciutto, secco' + suffisso *-ak*, tradotto in italiano con *Aridus*, che ben rende il significato del toponimo parlante, benché il latinismo non sia giustificato da ragioni di ordine semantico o stilistico. Similmente, il toponimo trasparente *Nowa Kuźnica*, una cittadina della provincia di Geso, dove la milizia privata del barone Lutz cattura un membro della banda dei Ratti alla quale Ciri si era unita ne *Il tempo della guerra* (Sapkowski 2023d, p. 397), è tradotto con *Nova Forgia* senza un motivo plausibile se non il desiderio di innalzarne il registro.

Non necessariamente la traduzione italiana ricorre al greco o al latino per nobilitare i toponimi, spesso è sufficiente una scelta lessicale situata su un diverso registro, come per l'odonimo *Mordownia*, un percorso a ostacoli che circonda la fortezza di Kaer Mohren, dove gli strighi erano soliti allenarsi, menzionato ne *Il sangue degli elfi* (Sapkowski 2023c, p. 64-65). È un nome parlante che suggerisce il carattere arduo e faticoso del sentiero, che ha un equivalente italiano in *Scannatoio*, situato sullo stesso registro del testo di partenza. La traduttrice italiana, tuttavia, opta per *Tribolo* che, indicando un intenso dolore fisico, è senz'altro pertinente sul piano semantico, ma meno su quello stilistico. Lo stesso vale per *Rdestowa Łąka*, villaggio dei mezzuomini da cui proviene Dainty Biberveldt, protagonista de *Il fuoco eterno* (Sapkowski 2023b, p. 168). Si tratta di un poleonimo descrittivo che evoca un paesaggio agreste e rurale, in linea con l'immaginario collettivo consolidatosi nel tempo intorno alla figura dei mezzuomini.¹⁵ È una parola composta da *łąka* 'prato' + agg. *rdestowa* da *rdest* 'correggiola, poligono', pianta erbacea diffusa in tutto il mondo. La traduzione italiana è *Prato Centinodio*, forse perché una specie di poligono, il *Polygonum aviculare*, è nota in Italia anche con il nome "poligono centinodia o centinodio". Va però rilevato che un toponimo descrittivo e trasparente nella lingua di partenza è reso con un termine ignoto alla maggioranza dei lettori di arrivo, che non sono in grado di visualizzare il referente e di coglierne gli aspetti evocativi. Anche la traduzione di *Wola* 'volontà', un poleonimo estremamente diffuso in Polonia, con *Belpoggio* può essere letta nella cornice della nobilitazione, il cui scopo è enfatizzare la funzione umoristica, dato che si tratta di un villaggio assai misero:

Shevlov si avvicinò. «Come si chiama questo buco?»
«Belpoggio.»

¹⁵ Sapkowski mutua i mezzuomini (o hobbit) direttamente da Tolkien.

«Belpoggio? Ancora? Ma non hanno un briciolo di fantasia, questi cafoni».
(Sapkowski 2023h, p. 232).

La traduzione di questi toponimi può essere interpretata come un tentativo consapevole di compensare la perdita dell'arcaizzazione di altre parti del testo o come un modo per calare la narrazione nella dimensione del mito, con rimandi alla cultura antica peraltro già presenti all'interno del ciclo. Ma i latinismi potrebbero essere stati scelti sulla scorta della saga di Harry Potter (dove ricorrono spesso in connessione alla magia), il cui successo editoriale li ha sdoganati presso il pubblico dei lettori di fantasy svincolandoli dalla cultura alta. In questo senso, la loro presenza nella traduzione del ciclo potrebbe essere intesa in chiave intertestuale, come una sorta di metalinguaggio fantastico (in cui il latino funziona come lingua "altra"), che il pubblico ha nel tempo avuto modo di metabolizzare.

7. Toponimi e umorismo

Un tratto distintivo della scrittura di Sapkowski è l'ironia, che funge da contrappeso alla drammaticità di alcune vicende e valvola di sfogo per alleggerire la tensione. L'approccio comico e parodistico andrebbe letto anche come un meccanismo per decostruire lo stesso genere di cui l'autore è uno dei massimi rappresentanti. L'ironia e l'autoironia sono infatti un mezzo per demitologizzare il mondo immaginario da lui creato e prendere le distanze da schemi narrativi e convenzioni della letteratura fantasy (cfr. Gemra 2001).

Anche i toponimi possono svolgere una funzione umoristica, dando vita a giochi di parole, *calembour*, freddure, motti di spirito, *divertissement* linguistici e situazionali di una comicità grossolana, più raramente arguta e raffinata. La funzione umoristica è conservata spesso in traduzione mediante riformulazioni e ricreazioni lessicali, mentre in altri casi non richiede uno sforzo inventivo, perché l'aspetto formale o semantico del toponimo consente una facile trasposizione nella lingua di arrivo, come il già menzionato toponimo *Stare Pupy* 'Vecchie Chiappe'. Capita tuttavia che tale funzione sia perduta, o perché non viene riconosciuta, o per motivazioni connesse alla natura seriale della narrazione, come mostreremo più avanti.

Il mantenimento dell'umorismo mediante reinvenzione si può ravvisare nei nomi delle miniere di ferro di Belhaven in cui Geralt, Cahir e Angoulême, una sorta di sgangherata parodia della tolkeniana compagnia dell'anello, si imbattono ne *La torre della rondine* (Sapkowski 2023f, p. 247). Nel testo di partenza alcuni di questi nomi giocano con la polisemia del termine *ruda* 'minerale', da cui deriva un toponimo assai diffuso in Polonia, ma anche 'donna dai capelli rossi', formando una catena onomastica in cui l'ultimo elemento ha in comune con i precedenti solo la forma ma non la semantica; il

risultato è un effetto comico e paradossale. Se *Stara Ruda* e *Nowa Ruda* si situano infatti sullo stesso piano e significano ‘Vecchia Miniera’ e ‘Nuova Miniera’; *Ruda Julka* è invece un giocoso rimando intertestuale, essendo la traduzione polacca del titolo del film *Julie La Rousse* di Claude Boissol (1958), nonché dell’omonima canzone di René-Louis Lafforgue (1956), che lo aveva ispirato. La traduttrice italiana sostituisce la triade di nomi con una nuova catena in cui il terzo elemento, come nel testo di partenza, non ha nulla in comune con i precedenti dal punto di vista semantico ma solo da quello etimologico e formale. Ecco dunque come nascono Vecchia Cava, Nuova Cava e... Cavaturaccioli.

Il mantenimento dei giochi di parole basati su toponimi divertenti è ottenuto a volte grazie alla presenza incidentale di analogie lessicali tra lingua di partenza e di arrivo, come nel caso dei fiumi *O* e *A*, che danno vita a una serie di fraintendimenti ne *Il battesimo del fuoco*. Nel testo di partenza leggiamo:

- O - powtórzył Zoltan.
- Co? Gdzie? - spytał Jaskier, stając w strzemionach i zaglądając do wąwozu, w kierunku wskazywanym przez krasnoluda. - Niczego nie widzę!
- O.
- Nie pleć jak papuga! Co: o?
- Rzeczka - wyjaśnił spokojnie Zoltan. - Prawy dopływ Chotli. Nazywa się O.
- Aaa...
- Skądże znowu! - zaśmiał się Percival Schuttenbach. - Rzeczka A wpada do Chotli w górze rzeki, kawał drogi stąd. To jest O, nie A. (Sapkowski 1996, p. 109)

Con piccole aggiunte e adattamenti, senza necessità di reinventare i toponimi o riformulare lo scambio di battute, la traduttrice riesce a mantenere inalterata la piccola commedia degli errori messa in scena da Sapkowski:

- “Ecco l’O”, ripeté Zoltan.
- “Cosa? Dove?” chiese Ranuncolo, stando in piedi sulle staffe e guardando verso la forra, nella direzione indicata dal nano. “Non vedo niente!”
- “Ecco l’O”.
- “Non farfugliare come il pappagallo! Che vuol dire ‘eccolo’?”
- “È un piccolo fiume”, spiegò con calma Zoltan. “Un affluente di destra del Chotla. Si chiama O”.
- “Ahhh...”
- “Accidenti, ci risiamo!” Percival Shuttenbach si mise a ridere. “Il fiume A si getta nel Chotla più a monte, a un bel pezzo di strada da qui. Questo è l’O, non l’A”. (Sapkowski 2023d, p. 155)

L’esempio successivo riguarda una peculiarità della letteratura seriale. Se un termine viene riprodotto tramite transfer diretto nella lingua di arrivo, ma l’autore lo riprende in seguito per creare un gioco di parole, il traduttore non

è più nelle condizioni di poter intervenire, nella maggior parte dei casi, perché ormai ha già presentato al lettore quel nome in una forma che non si presta a un *calembour*. Il fiume Chotla, che compare per la prima volta ne *Il battesimo del fuoco*, viene storpiato due volumi dopo da Sapkowski per dare vita a una freddura ne *La Signora del Lago*:

- Jak ta rzeczka się nazywa, Julia? Przejeżdżaliśmy przecie tamtędy wczoraj. Pamiętasz?
- Zapomniałam. Chochla chyba. Albo jakoś tak. (Sapkowski 1999, p. 285)

Il gioco di parole tra il neologismo asemantico *chotla* e *chochla* ‘mestolo’ si perde nella traduzione perché il primo era già stato riportato tale e quale e la sua storpiatura è risultata in seguito impossibile da riprodurre, quindi in italiano lo scambio di battute risulta oscuro e privo del sostrato comico:

- “Come si chiama, Julia? Ci siamo passati ieri. Ricordi?”
- “L’ho dimenticato. Forse Chochla. O qualcosa del genere” (Sapkowski 2023f, p. 341)

La funzione umoristica viene infine persa quando non è riconosciuta, come nell’idronimo *Duppa*, menzionato nel racconto *Il fuoco eterno* (Sapkowski 2023b, p. 194) in un contesto chiaramente parodistico. È il fiume in cui si annega la regina Vanda, riferimento alla nota leggenda della principessa polacca che aveva preferito suicidarsi nelle acque della Vistola piuttosto che sposare il re degli Alemanni. Qui invece si suicida “perché nessuno la voleva” e le acque sono quelle di un fiumiciattolo il cui nome rimane perfettamente chiaro per il lettore di partenza, malgrado il raddoppiamento consonantico: *dupa*, infatti, non significa altro se non ‘culo’. La traduzione italiana riproduce l’idronimo mediante transfer diretto perdendo l’effetto comico (come il riferimento alla leggenda, ignota al lettore di arrivo):

- Sapete, signor Ranuncolo, v’immaginavo completamente diverso. Conosco le vostre canzoni, già, le ho sentite. Quella sulla regina Vanda che si annegò nel fiume Duppa perché nessuno la voleva. O quella sul martin pescatore che cadde nel cesso... (Sapkowski 2023b, p. 194)

8. Intertestualità

“La struttura stessa della narrativa di Sapkowski”, afferma Roszczyńska (2009, p. 7), “si fonda sulla poetica dell’intertestualità, un’intertestualità palinsestica, rizomatica, con una gamma di riferimenti straordinariamente ampia”. La cifra stilistica dell’autore è infatti la rielaborazione dissacrante e pop-culturale di fiabe, leggende, miti e motivi letterari di ogni epoca e latitudine, mescolati insieme in una riscrittura che fonde sapientemente

originalità e “riciclaggio culturale” (Kaczor 2006). Le pratiche intertestuali si esprimono nel continuo richiamarsi ad altre opere, autori, fenomeni, fatti, figure per mezzo di accenni, allusioni, criptocitazioni, rimandi diretti e indiretti, in un gioco erudito col lettore, che Sapkowski sfida a individuare le fonti e le manipolazioni attuate.¹⁶ Come ha dichiarato lui stesso,

senza erudizione non c'è scrittura. Uno scrittore erudito è uno scrittore abile, capace di toccare, chiamiamole così, certe corde culturali, dalla materia leggendaria e dalle omeostasi fiabesche profondamente radicate nei lettori fino alla cultura pop più globale e cosmopolita. (Sapkowski 2004, p. 9)

Il risultato di queste pratiche è quello che è stato definito “metaromanzo”, “intertesto” o “ipertesto” (Roszczyńska 2009, pp. 51-92; Kuster 2015; Wróblewska 2016, p. 93), dove la stratificazione intertestuale plasma un intricato viluppo di topoi narrativi, stilizzazioni storiografiche, motti, epigrafi, apocrifi. L'intertestualità che investe la sfera toponomastica è ampia e strutturata su più livelli. Nomi tratti dall'atlante mondiale, come *Fano*, *Maribor*, *Montsalvat*, *Vicovaro* non ne portano, in genere, alcuna traccia, perché il loro referente nel testo non allude in alcun modo a quello reale. Diverso è il caso di toponimi autentici che contengono un legame diretto con qualche fatto culturale, come *Aretuza*, sede della scuola di magia sull'isola di Thanned, che richiama la fonte di Aretusa sull'isola di Ortigia, nella quale il mito vuole che fosse stata trasformata l'omonima ninfa. Qui il nesso è geografico (l'isola) e tematico (la magia). Nei nomi inventati l'allusione è invece più esplicita e può essere mantenuta, trasformata o persa in traduzione. La funzione intertestuale può venire trasferita automaticamente al testo di arrivo se il nome, pur rimanendo inalterato, è decodificato agevolmente dal fruitore sulla base di un'enciclopedia comune di conoscenze. Un lettore di fantasy non avrà problemi a riconoscere nelle rovine della città di *Assengard* un richiamo alla dimora di Saruman, la tolkieniana fortezza di *Isengard*, o nell'idronimo *Braa* un'allusione al villaggio di *Brea* nella Terra di Mezzo. Un altro tipo di competenze è invece richiesto per toponimi ispirati a realtà storiche o culturali, come *Shaerrawedd*, antico palazzo elfico ormai in rovina immerso in un bosco, che rimanda a *Sherwood*, la foresta di Robin Hood, o come la fortezza redaniana di *Barienburg*, un riferimento a *Marienburg*, l'odierna Malbork, castello dell'Ordine teutonico. Anche una semplice traduzione semantica può conservare il rimando, come il *Wielki Kanał* di Lan

¹⁶ Si tratta di una sfida implicita, che impegna il fruitore nel processo di lettura, ma Sapkowski l'ha più volta esplicitata: “Questo è l'anno di Mickiewicz, perciò voglio indire un piccolo concorso privato: chi riesce a trovare tutte le citazioni di Mickiewicz ne *La Signora del Lago*? Sono almeno una dozzina”, <https://sapkowskipl.wordpress.com/2017/03/11/klawisz-f8/>.

Exeter che, reso con *Gran Canale*, non perde il riferimento a Venezia, sulla quale è modellata la città immaginaria di Sapkowski.

Il problema nasce quando un richiamo intertestuale non viene colto, quando sono impiegate tecniche trasformative che ne alterano la forma impedendone il riconoscimento o quando il lettore di arrivo non possiede adeguate competenze interpretative, ad esempio perché il riferimento ha un carattere locale circoscritto alla cultura di partenza. Pensiamo al toponimo *Łysa Góra*, citato nell'ultimo capitolo del ciclo, *La Signora del Lago*, una montagna sulla quale si trova un castello dove un concilio di maghe si era riunito decenni prima per cercare un modo di porre fine alla guerra che stava devastando il Continente. Il nome è una chiara allusione all'omonimo colle polacco nel Voivodato di Santacroce, passato alla leggenda come luogo di culti pagani e sabba delle streghe. In italiano il toponimo è stato tradotto letteralmente come *Montagna Calva*, che risulta descrittivo ma è privo della funzione primaria, quella intertestuale, perché il lettore di arrivo non è in grado di associarlo alla leggenda polacca. La questione non finisce qui. Il toponimo compare infatti durante una lezione di storia che ha luogo decenni dopo la conclusione degli eventi e fornisce, con una gustosa stilizzazione arcaizzante, una diversa versione dei fatti che il lettore già conosce:

Dunque, le cronache c'insegnano che il sodalizio delle maestre si riunì nel castello della Montagna Calva per stabilire in quale modo porre fine alla funesta guerra tra l'imperatore del Sud e i sovrani del Nord. La Venerabile Madre Assire, santa martire, sosteneva che i sovrani non avrebbero cessato di combattere finché non avessero subito notevoli perdite. Al che la Venerabile Madre Filippa, santa martire, disse: 'Dunque diamo loro una battaglia grande e sanguinosa, terribile e feroce. Provochiamola. Dopo che gli eserciti dell'imperatore e le truppe dei sovrani avranno versato sangue in questa battaglia, noi, la Grande Loggia, li costringeremo a concludere la pace'. E così avvenne. Le Venerabili Madri fecero in modo che si giungesse alla battaglia di Brenna. E i sovrani furono costretti a concludere la pace di Cintra. (Sapkowski 2023g, pp. 352-353)

Il lettore comprende allora che *Łysa Góra* è il nome con il quale i nilfguardiani chiamano *Montecalvo* (in italiano nel testo), dove si sono svolti gli eventi della Loggia delle Maghe narrati a partire da *Il battesimo del fuoco*. Benché a prima vista corretta, la traduzione italiana trascura quindi il fatto che *Łysa Góra* svolge, all'interno della saga, anche una funzione intratestuale. In altre parole, lo stesso Sapkowski fornisce, non volendo, una

versione italiana del nome, che però non è stata presa in considerazione, neanche in altre forme (ad esempio *Monte Calvo*) dalla traduttrice.¹⁷

Un caso simile riguarda il coronimo *Łukomorze*, una parola composta da *luk* ‘arco’ + *morze* ‘mare’, che indica una regione della costa settentrionale della Redania, nel Golfo di Praxeda, dove si trova la cittadina di Blaviken, nella quale è ambientato il racconto *Il male minore* (Sapkowski 2023a, p. 121). Non si tratta di un neologismo autoriale, bensì di un prestito adattato dal russo *Лукоморье*, citato nella *Cronaca degli anni passati* (XI-XII sec.) e in altre cronache medievali, nonché nel poema epico *Canto della schiera di Igor* (XII sec.), dove indica una terra abitata da una tribù di cumani fra il Mar Nero e il Mare d’Azov. Tra il XVI e il XVII sec. il toponimo compare in varie forme, tra cui il latinismo *Lucomoria*, nelle mappe dei cartografi occidentali, mentre nel XIX sec. approda, non più riferito a un luogo concreto ma come simbolo di un mondo fantastico e leggendario, in *Ruslan e Ljudmila* (1820), poema favolistico di Aleksander Puškin, che lo veicola nella cultura contemporanea.¹⁸ In russo il termine significa ‘baia, golfo, insenatura del mare’, ma la traduzione italiana del toponimo non prende in considerazione la storia del termine, riducendosi a un semplice calco dal polacco, *Arcomare*, che perde l’associazione con la cultura russa e sopprime il rimando intertestuale. Vale la pena di aggiungere che, nelle traduzioni italiane del testo puškiniano, il nome è stato tradotto in maniera descrittiva come “mar lunato” (per la sua forma a mezzaluna) e “riva del mare”.¹⁹

9. Discrepanze e problemi di comprensione

La traduzione di un ciclo narrativo di otto volumi può contenere una serie di incoerenze, con nomi riportati in maniera diversa nei vari tomi, dovute all’abbondanza del materiale onomastico, soprattutto se svolge un ruolo marginale nella trama, o a un ripensamento da parte del traduttore, che può tornare sulle proprie scelte e modificarne la resa nella lingua di arrivo. Nell’edizione italiana troviamo, ad esempio, il coronimo *Lyria* sia come prestito inalterato sia come prestito adattato *Liria* (ma potrebbe trattarsi di un semplice refuso). Più complesso è il caso di *Wypalanki*, toponimo derivato dal nome con cui si indicano i campi che vengono bruciati per essere resi nuovamente fertili. Nel ciclo il nome indica le terre al confine con Brokilon,

¹⁷ Va notato che ‘Monte Calvo’ innesca un collegamento intertestuale con l’opera sinfonica *Una notte sul Monte Calvo* del compositore russo Modest Petrovič Musorgskij, incentrato su un sabba di streghe che ha tuttavia luogo su un monte omonimo a quello polacco, *Lysa Hora* in Ucraina.

¹⁸ Puškin, a sua volta, mutua il termine dalla ballata di Deržavin *Car’-devica* (1812), in cui ha già perso ogni connotazione realistica. Ringrazio Noemi Albanese per i preziosi suggerimenti.

¹⁹ Puškin 2001: 46; Puškin 2019. Nella mappa del videogioco *The Witcher* il coronimo è tradotto come *Costa Arco*.

che le driadi difendono attaccando chiunque osi avvicinarsi al loro regno. Nel racconto *Un piccolo sacrificio* (Sapkowski 2023b, p. 341), il termine è tradotto con *Terrabruciata*, nome composto che ne restituisce il senso in maniera descrittiva, anche se innesca un'associazione con l'espressione fraseologica "fare terra bruciata" assente nel testo di partenza ma non incoerente con la narrazione. In seguito, nel romanzo *Il battesimo del fuoco* (Sapkowski 2023e, p. 49), il coronimo è tradotto come *Debbio*, un tecnicismo che indica la pratica di fertilizzazione di un terreno realizzata bruciando la vegetazione. A distanza di tre anni la traduttrice ha quindi rivisto le proprie scelte optando per un termine tecnico al posto di un neologismo descrittivo, generando una difformità lessicale. A mezza via tra l'errore e l'incoerenza interna è la resa di *Wzgórze Sodden* come *Sodden Superiore*, mentre in precedenza era stato tradotto correttamente come *Colle di Sodden*. La situazione inversa accade con l'idronimo *Górna Velda*, tradotto come *Alta Velda* e in seguito corretto in *Velda Superiore*. Gli errori di comprensione del testo di partenza sono molteplici e non sono mai stati emendati nonostante il ciclo sia stato rieditato svariate volte nel corso del tempo.

Un primo gruppo consiste in errate decodifiche dell'etimologia o della semantica di un nome. La vetta denominata *Pustula* è tradotta come *Roccia Desolata*, forse perché la traduttrice ha collegato l'oronimo al termine *pustelnia* 'eremo', ma si tratta invece di uno dei molti toponimi derivati da zoonimi e fitonimi verso cui Sapkowski ha una particolare predilezione.²⁰ Il toponimo proviene da *Pustulka zwyczajna* 'gheppio' e infatti è sito nella catena dei *Góry Pustulskie*, tradotta correttamente come *Montagne dei Gheppi*.²¹ Un altro nome con cui è conosciuta *Kaer Hemdall*, una rupe sulla costa dell'isola di Hindarsfjall che svolge un ruolo rilevante nelle credenze religiose degli abitanti delle isole Skellige, è *Czatownia Hemdalla*, termine con cui si indica una torretta di avvistamento o di guardia, qui usata in senso figurato per un alto sperone roccioso a picco sul mare. La resa italiana *Specola di Hemdall* rimanda invece a un campo semantico differente, dato che indica un osservatorio astronomico o un punto di osservazione delle stelle. Anche il crematonimo *Paprzyca*, derivato dal nome dell'asse di ferro che sorregge la mola superiore in un mulino a pietra, in italiano detto *merla* o *nottola*, è stato frainteso e tradotto quindi come *Paprica*, forse per questioni di assonanza con l'italiano o perché nel testo designa un ristorante.²² Altre volte non viene compreso che un toponimo è un nome parlante e pertanto è riportato tale e quale tramite transfer diretto, come *Wyrwa* 'breccia, cratere'.

²⁰ Szelewski 2003; Domaciuk-Czarny 2015.

²¹ Vale la pena notare che in altre lingue l'oronimo è stato tradotto correttamente (*Grande Crécerelle*, *Great Kestrel*), mentre anche in tedesco è reso in maniera errata (*Ödstein*).

²² In inglese, invece, il toponimo è stato correttamente decifrato e tradotto con il francesismo come *Fer de Moline*.

Un secondo gruppo di errori include toponimi che subiscono un cambiamento del numero grammaticale, entrando in contraddizione con il referente reale. *Kwarcowa Góra*, sostantivo singolare, è tradotto come *Montagne di Quarzo*, ma dal testo si evince che si tratta di una singola vetta, sulla quale aveva preso dimora il drago Ocvist a guardia del suo tesoro. Più gravi sono le implicazioni dell'arbitrario passaggio dal singolare al plurale nella traduzione di *Wieża Jaskółki*, una torre magica dotata di un portale verso altri mondi, per tutto il ciclo tradotta erroneamente come *Torre delle Rondini*. Sul finire della saga però viene svelato che la rondine cui si riferisce il nome altri non è se non la coprotagonista Ciri, pertanto non era più possibile continuare a utilizzare la traduzione precedente:

Jezioro to, zwące się Tarn Mira, czarnym jest otoczone lasem, a u północnego jego krańca baszta owa tajemna wznosić się jakoby miała, Wieżycą Jaskółki nazywana, w elfów zaś mowie: Tor Zireael. (Sapkowski 1997, p. 299)

Con un tentativo alquanto creativo di rimediare all'errore precedente (e dire che *La Torre della Rondine* è anche il titolo del sesto volume del ciclo), viene quindi inserita una glossa nascosta, non segnalata in alcun modo come intervento esterno della traduttrice, il cui scopo è far pensare che sia l'autore stesso a usare il toponimo ora al singolare, ora al plurale:

Quel lago, chiamato Tarn Mira, è circondato da una foresta nera, e sembra che alla sua estremità settentrionale sorgesse il misterioso torrione chiamato Torre della Rondine (o, più raramente, Torre delle Rondini [evidenziazione mia, AA]), nella lingua degli elfi: Tor Zireael. (Sapkowski 2023f, p. 361)

Un ultimo gruppo è costituito da toponimi decodificati in maniera impropria dal punto di vista grammaticale o morfosintattico. *Barsa* è un paese lontano situato oltre l'Impero di Nilfgaard, a sud del Continente, e compare nella struttura nominale *Kraj Barsa* 'il Paese (di) Barsa'. In italiano, però, è stato interpretato come un complemento di specificazione, da cui *il Paese di Bars*. Al confine tra Cintra e Nazair, lungo i monti Amell, si trova una valle chiamata *dolina Marnadal*, dove ha luogo una sanguinosa battaglia in cui la regina Calanthe viene gravemente ferita e il re Eist Tuirseach ucciso. Come nel caso precedente, è un costrutto nominale che andrebbe tradotto come *valle Marnadal*, ma che è stato invece reso come *valle di Marnadal*, forse dal nome dell'omonimo fiume che la attraversa. In questo caso, però, il polacco avrebbe usato il caso genitivo e la traduzione italiana avrebbe dovuto ricorrere alla preposizione articolata (*valle del Marnadal*). La locanda di Wyzima, capitale della Temeria, chiamata *Stary Narakort* è un luogo di ritrovo citato nel racconto *Lo strigo* e prende il nome dal leggendario castello di Narakort, da cui il genere maschile. In italiano, però, forse riferendosi al termine "locanda", è reso con il femminile *Vecchia Narakort*. Un problema di

preposizioni lo troviamo anche nella resa di un'altra locanda, *Pod Głową Chimery*, dove Leo Bonhart si ferma dopo aver ucciso i membri della banda dei Ratti a Ebbing. Non è chiaro perché sia tradotta come *Alla Testa di Chimera*, senza la preposizione articolata, pur essendo la chimera il nome comune di un mostro che compare nella saga e non un nome proprio. Forse può aver tratto in inganno l'uso delle maiuscole, che però sono un tratto comune di tutti i crematonimi, si vedano ad esempio *Pod Misiem Kudłaczem*, *Pod Kogutem i Kwoczką*, *Pod Rozpiętym Gorsetem*, *Pod Zadumany Smokiem*, tradotti rispettivamente come *All'orso peloso*, *Al gallo e alla chioccia*, *Al Corsetto Slacciato*, *Al Drago Pensieroso*, senza un criterio univoco nell'uso delle iniziali maiuscole o minuscole. La situazione inversa la troviamo in *Tukajskie Pogórze*, reso con *Altire del Tukaj*, ma *Tukaj* è il nome di un eroe leggendario, per cui era necessaria solo la preposizione semplice, non quella articolata.

10. Conclusioni

Nella narrativa fantasy i toponimi, come gli altri elementi onomastici, sono uno strumento fondamentale per la creazione del mondo secondario. Designando luoghi immaginari che non hanno un referente extratestuale, costituiscono, insieme alle descrizioni che talvolta li accompagnano, l'unico appiglio per orientarsi nell'universo inventato dall'autore. Pertanto tendono a possedere connotazioni descrittive e informative, ma operano anche sul piano dell'immaginazione assolvendo a una finalità evocativa connessa alla materia fantastica. Neologismi, arcaismi, forme composte, costrutti asemantici dalla forte carica simbolica collaborano al *world-building* di una realtà autonoma rispetto a quella in cui vive il lettore e segnalano un'esoticità continuamente rimarcata sul piano lessicale. A differenza della fantasy classica, la prosa di Sapkowski ha un carattere postmoderno basato sulla pratica del *double-coding*: il lettore medio sprovvisto di particolari conoscenze enciclopediche e culturali si ferma a un primo livello di comprensione del testo, mentre un lettore colto ingaggia con l'autore un gioco fondato sulla decodifica di allusioni, collegamenti, rimandi intertestuali che genera una fruizione più completa.²³

Sul piano traduttivo, l'assenza di un referente esterno impone una decodificazione dei toponimi basata unicamente sull'aspetto semantico o formale dei nomi, mentre la resa nella lingua di arrivo richiede un certo

²³ Sul meccanismo del *double-coding* cfr. Eco 2008, p. 233, che afferma: "il lettore, se vuole accedere alla storia narrata, deve accettare alcune riflessioni abbastanza dotte e una tecnica di metanarratività. [...] Il lettore 'popolare' non potrà godere della narrazione che segue se non avrà accettato il gioco".

bilanciamento tra capacità inventiva (ricreazioni lessicali, riformulazioni di giochi di parole, ideazione di neoformazioni, sostituzioni atte a replicare le allusioni culturali) e corretta interpretazione del testo di partenza (adeguate conoscenze lessicali, linguistiche e morfosintattiche). Le tecniche traduttive usate nella resa italiana dei toponimi sapkowskiani sono circoscritte al transfer diretto, alla traduzione letterale o semantica e alla ricreazione neologica, sporadicamente al prestito adattato, al calco e al mezzo calco. Questa ristrettezza non è necessariamente un limite perché copre la maggioranza dei procedimenti impiegabili per trasferire il materiale onomastico nella lingua di arrivo. Le principali problematiche insorgono in seguito a un'errata decodifica (semantica o formale) del nome, alla mancata conservazione della funzione intertestuale e allusiva, a un innalzamento del registro stilistico e lessicale o a una non sempre chiara individuazione del lettore di arrivo (un videogiocatore che desidera rivivere in una nuova forma le avventure che già conosce o un lettore adulto che vuole dilettersi con una prosa colta e umoristica?). Su un diverso livello si collocano invece le difficoltà connesse al genere fantasy e alle sue prassi di scrittura e diffusione editoriale, dunque al suo carattere seriale. Toponimi che compaiono una sola volta o che non sembrano svolgere un ruolo determinante possono, nei volumi successivi della saga, rivelarsi centrali o dare vita a *calembour*, espressioni idiomatiche, epifanie narrative. Questo accade solo se la saga è ancora in corso di scrittura quando è avviata la traduzione o se il traduttore non ha certezza che l'incarico gli sarà rinnovato, dunque non vuole investire tempo nella lettura integrale dell'opera, se questa è stata già pubblicata interamente.²⁴ Anche la quantità rilevante del repertorio onomastico e lo scarto temporale tra la traduzione di un volume e i successivi possono influire sulla coerenza interna e generare delle discrepanze. Una questione ulteriore è la transmedialità, sempre più frequente nell'attuale "cultura mediale" (Rak 2011, p. VIII), che produce continue trasposizioni mirate a una fruizione multipla e alla creazione di un "sistema culturale integrato" (Cadioli 1987, p. 25). Come si è visto, anche la traduzione italiana del ciclo sapkowskiano non ha potuto esimersi dal considerare, fosse solo per prenderne le distanze, gli altri adattamenti dell'opera con cui i fruitori erano entrati in contatto. Questo, unitamente al fatto che la tematica fantastica non sempre consente ai traduttori di interpretare correttamente un nome che indica una realtà nuova, inventata e autoriale, costituisce uno dei tratti distintivi della traduzione di un genere contrassegnato da peculiari modalità di scrittura e fruizione, che, come è stato illustrato in questo articolo, influiscono sul transfer linguistico dalla lingua di partenza a quella di arrivo.

²⁴ Cfr. Gutfeld 2015; Amenta 2020a, 2020b.

Bionota: Alessandro Amenta è Professore Associato di Slavistica all'Università di Roma Tor Vergata, dove insegna Lingua e traduzione polacca. Si occupa di onomastica letteraria, traduzione e ritraduzione, letteratura fantastica, letteratura polacca del ventennio tra le due guerre e post-89, studi di genere e queer in Europa centro-orientale. È autore delle monografie *Il discorso dell'Altro. La costruzione delle identità omosessuali nella narrativa polacca del Novecento* (2008) e *Le parole e il silenzio. La poesia di Zuzanna Ginczanka e Krystyna Krahelska* (2016), e di numerose curatele e co-curatele, tra cui *Omosessualità e Europa. Culture, istituzioni, società a confronto* (2006), *Inattese vertigini. Antologia della poesia polacca 1989-2010* (2012), *Boginie, bohaterki, syreny, pajęczyce. Polskie pisarki współczesne wobec mitów* (2020), *Dezorientacje. Antologia polskiej literatury queer* (2021). Ha tradotto le opere di molti autori polacchi del Novecento, come Gombrowicz, Myśliwski, Zagajewski, Ginczanka, Stasiuk, Tkaczyszyn-Dycki, Filipiak, Jarosz, Parys e altri. Dirige la rivista di fascia A “pl.it / rassegna italiana di argomenti polacchi”.

Recapito autore: alessandro.amenta@uniroma2.it

Riferimenti bibliografici

- Allen R., van den Berg T. (eds.) 2015, *Serialization in Popular Culture*, Routledge, New York.
- Amenta A. 2020a, *La rusalka è un'ondina? Sulla traduzione italiana dei nomi delle creature fantastiche in Andrzej Sapkowski*, in “pl.it / rassegna italiana di argomenti polacchi” 11, pp. 46-65.
- Amenta A. 2020b, *O tłumaczeniu literatury fantasy na podstawie włoskiego przekładu cyklu wiedźmińskiego Andrzeja Sapkowskiego*, in “Przekładaniec” 40, pp. 7-21.
- Amenta A. 2021, *Le funzioni onomastiche nella traduzione della letteratura fantasy. La saga di Geralt di Rivia di Andrzej Sapkowski*, in “Il Nome nel testo” XXII, pp. 111-123.
- Amenta A. 2023, *Non solo Lem. La narrativa di genere polacca in Italia (1991-2021)*, in “Europa Orientalis” 42, pp. 89-109.
- Attebery B. 1992, *Strategies of Fantasy*, Indiana University Press, Bloomington.
- Belletti R. 2015, <http://la-porta-sui-mondi.blogspot.com/2015/07/intervista-raffaella-belletti.html> (5.3.2024).
- Bereś S., Sapkowski A. 2005, *Historia i fantastyka*, SuperNOWA, Warszawa.
- Berman A., *La traduzione e la lettera o l'albergo nella lontananza*, a cura di G. Giometti, Quodlibet, Macerata.
- Brancato S., Cristante S., Ilardi E. 2024, *Storia e teoria della serialità*, vol. 2, Meltemi, Milano.
- Cadioli A. 1987, *La narrativa consumata*, Transeuropa, Pesaro.
- Calabrese S. (a cura di) 2016, *Narrare al tempo della globalizzazione*, Carocci, Roma.
- Campbell J. 2016, *L'eroe dai mille volti*, trad. it. F. Piazza, Lindau, Torino.
- Clute J., Nicholls P. (eds.) 1993, *The Encyclopedia of Science Fiction*, St. Martin's Press, New York.
- Domaciuk-Czarny I. 2015, *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin.
- Eco U. 1990, *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano.
- Eco U. 2008, *Sulla letteratura*, Bompiani, Milano.
- Gemra A. 2001, *Fantasy po polsku. Kilka uwag nad twórczością Andrzeja Sapkowskiego*, in “Europa Orientalis” 10, pp. 167-184.
- Gutfeld D. 2012, *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science fiction i fantasy*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Kaczor K. 2006, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Kuster M. 2015, *Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w “Sadze o Wiedźminie”*, in Dudziński R., Flamma A., Kowalczyk K., Płoszaj J. (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Trickster, Wrocław, pp. 9-19.
- Puškin A.S. 2001, *Poemi e liriche*, a cura di T. Landolfi, Adelphi, Milano.
- Puškin A.S. 2019, *Ruslàn e Ljudmila*, a cura di P. Statuti, GSE, Roma.
- Pym A. 1993, *Epistemological Problems in Translation and its Teaching: A Seminar for Thinking Students*, Edicions Caminade, Teruel.
- Rak M. 2011, *Comunicare con il libro. Autori, editori, librai, lettori, generi, e-book*, Mondadori, Milano.
- Roszczyńska M. 2009, *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków.
- Sapkowski A. 1990, *Wiedźmin*, Reporter, Warszawa.

- Sapkowski A. 1992, *Miecz przeznaczenia*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 1993, *Ostatnie życzenie*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 1994, *Krew elfów*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 1995, *Czas pogardy*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 1996, *Chrzest ognia*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 1997, *Wieża Jaskółki*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 1999, *Pani Jeziora*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 2013, *Sezon burz*, SuperNOWA, Warszawa.
- Sapkowski A. 2023a, *Il guardiano degli innocenti*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023b, *La spada del destino*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023c, *Il sangue degli elfi*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023d, *Il tempo della guerra*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023e, *Il battesimo del fuoco*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023f, *La Torre delle Rondine*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023g, *La signora del Lago*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2023h, *La stagione delle tempeste*, trad. it. R. Belletti, TEA, Milano.
- Sapkowski A. 2024, *Rozdroże kruków*, SuperNOWA, Warszawa.
- Szelewski M. 2003, *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Adam Marszałek, Toruń.
- Tolkien J.J.R. 2000, *Albero e foglia*, Bompiani, Milano.
- Vinay, Darbelnet 1995, *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, transl. by J.C. Sager, M.-J. Hamel, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia.
- Wałaszewski Z. 2013, *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, in Werner A., Żukowski T. (red.), *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, IBL PAN, Warszawa, pp. 126-154.
- Wolf M.J.P. 2012, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Routledge, London/New York.
- Wróblewska A. 2016, *Jak napisać bestseller? O genezie popularności Wiedźmina z perspektywy socjologii literatury*, in Dudziński R., Płoszaj J. (red.), *Wiedźmin – polski fenomen popkultury*, Trickster, Wrocław, pp. 87-99.