

La rusalka è un'ondina?

Sulla traduzione italiana dei nomi delle creature fantastiche in Andrzej Sapkowski

Abstract

Is the rusalka an undine? On the Italian translation of the names of fantastic creatures in Andrzej Sapkowski's works. The paper aims at analysing the techniques used in the rendition of the names of supernatural, mythological, and fantastic creatures in the Italian translation of *The Witcher* saga by Andrzej Sapkowski. After presenting the role played by different classes of names in the creation of an imaginary world based on intertextual procedures, the author identifies eight recurring techniques: borrowing, calque, recognised translation, generalisation, normalisation, lexical recreation, substitution, and omission. The paper shows that though the translation of Sapkowski's series combines a foreignising and domesticating approach, naturalisation prevails in the rendition of Slavic elements, supplying the reader with a more "international" setting derived from a wide use of replacements and hypernyms.

Keywords

Andrzej Sapkowski, *The Witcher*, Cultural-specific Items, Translation Techniques, Translation Strategies



1. Introduzione

Il ciclo narrativo incentrato sulle imprese di Geralt di Rivia, l'“antieroe nel ruolo di eroe” (Markocki 2016) creato da Andrzej Sapkowski, è divenuto in pochi anni un fenomeno di culto che ha trasformato la fantasy polacca da genere di nicchia in letteratura *mainstream* (cfr. Kaczor 2017). Iniziato con una serie di racconti autoconclusivi usciti nella seconda metà degli anni Ottanta sulla rivista “Fantastyka” e in seguito riuniti in volume (*Miecz przeznaczania*, 1992; *Ostatnie życzenie*, 1993), il ciclo si caratterizza per il carattere antifiabesco, demitizzante e intertestuale. Sapkowski introduce nella cultura di massa temi quali il razzismo, l'ecologismo, l'eugenetica, la paura del diverso, il dilemma morale (Cieśliński 2015; Solarewicz 2016; Błaszowska, Jakubiak 2015), decostruendo convenzioni letterarie e reinventando motivi tratti dalle fiabe e dal folclore in un'ottica di “riciclaggio culturale” (Kaczor 2006). In seguito l'autore abbandona il racconto, forma privilegiata di espressione della fantasy polacca nella sua prima decade di esistenza (Tkacz 2012: 30) in favore di una narrazione orizzontale sviluppata in cinque romanzi che costituiscono il corpo centrale del ciclo (*Krew elfów*, 1994; *Czas pogardy*, 1994; *Chrzest ognia*, 1996; *Wieża Jaskółki*, 1997; *Pani Jeziora*, 1999). A oltre una decina di anni dalla sua conclusione, l'autore ritorna sull'argomento con un *midquel*, opera in cui narra di eventi collocabili cronologicamente al tempo delle prime avventure del suo eroe (*Sezon burz*, 2013). Attualmente, il ciclo è composto dunque da due raccolte di racconti che introducono, in forma frammentaria ma già definita, storie e personaggi, da cinque romanzi in cui una trama consequenziale acquista più ampio respiro e da un romanzo ispirato alle atmosfere dei primi racconti, ma l'autore non esclude di scrivere ancora un *prequel* o un *sidequel* (Sapkowski 2018).

Oltre che un fenomeno letterario di massa, quello di Sapkowski costituisce anche il “primo supersistema polacco di divertimento” (Wątaszewski 2013). Secondo Kinder (1991: 122-123) un supersistema è:

a network of intertextuality constructed around a figure or group of figures from pop culture who are either fictional [...] or real [...]. In order to be a supersystem, the network must cut across several modes of image production; must appeal to diverse generations, classes, and ethnic subcultures, who in turn are targeted with diverse strategies; must foster “collectability” through a proliferation of related products; and must undergo a sudden increase in commodification, the success of which reflexively becomes a “media event” that dramatically accelerates the growth curve of the system's commercial success.

Questo “supersistema sapkowskiano” trae origine dalle opere letterarie e la rete transmediale prende avvio con una serie di fumetti pubblicati

quando la scrittura del ciclo è ancora in corso¹. In seguito si amplia grazie a un adattamento cinematografico (2001), un serial televisivo (2002), un gioco di ruolo (2001) e un gioco di carte (2007) di produzione polacca². Il successo internazionale arriva con una serie di videogiochi prodotti dalla CD Projekt e lanciati in contemporanea sul mercato mondiale (2007, 2011 e 2015)³. La rete continua tuttora a espandersi sia sul piano ufficiale (un gioco di carte online uscito nel 2018, un serial televisivo di produzione Netflix nel 2019), sia su quello non ufficiale, con *fanfiction* e un apparato paratestuale costituito da glossari, enciclopedie e mappe create dagli utenti in forma soprattutto digitale e plasmate sul modello wikipediano, quasi sempre in versione multilingue⁴.

L'esistenza di questo supersistema ha inciso anche sulla diffusione e la traduzione dell'opera letteraria all'estero. Benché in alcuni paesi, come Russia o Repubblica Ceca, il ciclo sapkowskiano abbia iniziato a essere pubblicato sin dagli anni Novanta, a stimolare l'interesse della maggior parte degli editori stranieri è stato soprattutto il successo del videogioco ispirato alla saga, lanciato sul mercato internazionale con il marchionimo *The Witcher*, del quale sono state vendute finora oltre 40 milioni di copie. La traduzione italiana del ciclo letterario, eseguita da Raffaella Belletti per la casa editrice Nord, è stata pubblicata con cadenza annuale negli anni 2010-2016. Su esplicita richiesta dell'autore, le traduzioni straniere non dovevano ricalcare le soluzioni attuate nel gioco, che tuttavia non potevano essere neppure completamente ignorate, dal momento che i luoghi e i personaggi della storia erano ormai entrati nell'immaginario collettivo dei videogiocatori. Lo confermano sia la traduttrice italiana, che in un'intervista ha dichiarato di aver stilato un elenco dei nomi originali, della loro resa nel gioco e delle proprie proposte, reputando tale confronto molto proficuo (Belletti 2015), sia l'editore che, in una nota ai lettori posta in apertura di ogni volume del ciclo, afferma:

Su richiesta di Andrzej Sapkowski, questo libro è stato tradotto dal polacco, senza l'"intermediazione" di altre lingue. È stata una richiesta rivolta dall'autore a tutti i suoi editori stranieri e da tutti accolta; ovviamente, pure la Casa Editrice Nord è stata ben felice di recepirlo, consapevole di quanto siano importanti le scelte stilistiche e formali di un autore. Per questo motivo, i lettori

¹ Si tratta dei fascicoli *Droga bez powrotu*, "Komiks", 8 (26), 1993; *Geralt*, "Komiks", 9 (27), 1993; *Mniejsze zło*, "Komiks", 10 (28), 1993; *Ostatnie życzenie*, "Komiks", 2 (30), 1994; *Granica możliwości*, "Komiks", 1 (31), 1995; *Zdrada*, "Komiks", 2 (32), 1995. I fumetti sono stati ristampati in due volumi nel 2001 e in un volume unico nel 2015. La sceneggiatura è di Andrzej Sapkowski e Maciej Parowski, i disegni di Bogusław Polch.

² *Wiedźmin*, lungometraggio per la regia di Marek Brodzki, 2001; *Wiedźmin*, serial televisivo in 13 puntate per la regia di Marek Brodzki, trasmesso dalla TVP2 nell'autunno 2002; *Wiedźmin: Przygodowa gra karciana*, 2007; *Wiedźmin: Gra wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, 2001

³ *Wiedźmin*, 2007; *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, 2011; *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, 2015.

⁴ Cfr ad esempio <<https://wiedzmin.fandom.com>>, <<https://wiedzmin.gamepedia.com>> [ultimo accesso: 12.09.2019].

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

L'editore era dunque consapevole che i principali lettori dei libri di Sapkowski sarebbero stati i videogiocatori ormai avvezzi alla nomenclatura e alla terminologia impiegate in *The Witcher*, che si sarebbero potuti sentire disorientati o irritati dalle modifiche introdotte nella traduzione italiana della saga. Le modifiche non riguardano infatti solo elementi accessori dell'universo sapkowskiano, ma antroponomi e toponimi centrali nell'economia della storia, a partire dal nome del protagonista e dal suo compagno di avventure⁵. Un'analisi preliminare della versione italiana dei due prodotti mostra come il tentativo di distaccarsi dalle soluzioni attuate nella localizzazione del videogioco, fortemente estraniante e contraddistinto da un ampio uso della terminologia inglese, ha portato all'adozione di una strategia più addomesticante nella traduzione del ciclo narrativo⁶. Su tale scelta hanno influito probabilmente anche altri motivi, come la scarsa considerazione della quale gode la fantasy in Italia, ritenuta comunemente un genere basso, commerciale e massificato, il frequente accostamento alla letteratura per ragazzi e le pratiche editoriali diffuse in Italia⁷, tutti fattori che tendono a orientare la traduzione verso le presunte esigenze del lettore di arrivo⁸.

Nella versione italiana delle opere di Sapkowski la propensione a eliminare l'alterità insita nell'originale per garantire maggiore intellegibilità al testo di arrivo affiora soprattutto sul piano sintattico e prosodico, dove l'appianamento stilistico, la rinuncia all'arcaizzazione e l'attualizzazione del lessico costituiscono la norma, come nella resa del seguente periodo, riprodotto a titolo puramente esemplificativo di una strategia generalizzata:

⁵ Rispettivamente *Witcher* e *Dandelion* nei videogiochi, *Strigo* e *Ranuncolo* nel ciclo letterario, cui corrispondono, in polacco, i nomi *Wiedźmin* e *Jaskier*.

⁶ Il confronto tra i due prodotti, uno trasposto dal polacco da un'unica traduttrice, l'altro localizzato dall'inglese da una squadra di due traduttori e un correttore, riguarda necessariamente solo una parte dei nomi delle creature fantastiche, perché nel gioco non sono state inserite tutte le creature presenti nei romanzi e per di più ne sono state introdotte di nuove.

⁷ Cavagnoli (2012: 86) afferma: "Buona parte dell'editoria italiana privilegia strategie traduttive addomesticanti e il più delle volte sceglie di andare incontro al lettore sottoponendogli testi tradotti all'insegna di una facile leggibilità, in cui si privilegia una sintassi piana e una prosodia armoniosa, e in cui lo scarto, la deviazione dalla norma e da un tracciato prestabilito, viene sistematicamente ignorato. La cosa più importante è la fruizione immediata del testo da parte del lettore. Pertanto chi traduce è incoraggiato a evitare le ambiguità semantiche a favore di un uso corrente della lingua, a esplicitare e chiarire indipendentemente dalle caratteristiche del testo originario [...]".

⁸ In assenza di studi sull'argomento in Italia, tali esigenze non possono che essere ipotetiche e molto probabilmente non corrispondono alle reali preferenze dei lettori: le ricerche condotte in Polonia da Dorota Gutfeld mostrano infatti che i lettori polacchi di fantasy preferiscono di gran lunga un approccio orientato al testo di partenza e ritengono le traduzioni addomesticanti una scelta paternalistica, inefficace e ingiustificata (cfr. Gutfeld 2012; Gutfeld *et al.* 2013).

Wieśniacy czosnek w wielkiej obfitości pojedli, a ku większej pewności wieńce sobie czosnkowe na szyjach pozawieszali. Niektórzy, osobliwie niewiasty, całe główki czosnku pozatykali sobie, gdzie jeno mogli. Całe sioto czosnkiem śmierdzało horrendum, dumali tedy kmiecie, że w bezpieczności są i że nic im upir uczynić nie zdoła (Sapkowski 1996: 140)

Gli abitanti del villaggio mangiarono aglio in gran quantità, e per maggior sicurezza se ne appesero al collo delle ghirlande. Alcuni, soprattutto le donne, si ficcarono teste d'aglio intere ovunque fosse possibile. Dal villaggio emanava una terribile puzza, perciò i contadini credevano di essere al sicuro, convinti che il vurdalak non avrebbe potuto fare loro del male (Sapkowski 2014: 197).

Come mostra l'esempio precedente, il ricorso a tecniche estranianti (visibile nella resa di *upir* col russismo *vurdalak*) non è comunque assente e si esprime nella resa di alcuni elementi culturali, termini che designano realtà esclusive della cultura di partenza e privi di equivalenti riconosciuti in quella di arrivo, dagli specialisti definiti *realia* (Vlahov, Florin 1980), *culturemi* (Nord 1991) o *elementi culturospecifici* (Kwieciński 2001). Una delle categorie di elementi culturali che svolgono un ruolo centrale nella fantasy è rappresentata dalle creature fantastiche, soprannaturali, immaginarie e mitologiche che possono costituire classi di personaggi narratologicamente rilevanti (protagonisti, antagonisti) e contribuire efficacemente alla caratterizzazione di universi narrativi spesso autonomi e autoreferenziali rispetto al mondo reale, come quello creato da Sapkowski. La traduzione dei loro nomi incide dunque sulla percezione di tali universi da parte del lettore di arrivo, sulla comprensione degli eventi narrati, sulla coesione interna alla trama, sulla corretta decifrazione di fenomeni e manifestazioni del reale. Se sono coinvolte creature ispirate dalla mitologia e dal folclore, ma anche dalla letteratura, dal cinema o dalla televisione, possono entrare in gioco rimandi intertestuali e stratificazioni semantiche intervenute nel tempo. Se invece sono il prodotto della fantasia dell'autore, le uniche informazioni atte a caratterizzarle sono la trasparenza semantica del neologismo e le descrizioni fornite nel testo, talvolta insufficienti a una precisa o univoca identificazione del referente (cfr. Guttfeld 2012: 64-65).

2. La traduzione dei nomi

Come nel caso di altri elementi culturospecifici, anche la traduzione dei nomi delle creature fantastiche può essere affrontata con ciascuna delle diverse tecniche comunemente impiegate, dal prestito non adattato alla sostituzione interculturale, dal calco morfologico all'omissione, con risultati che spaziano dalla piena intellegibilità al fraintendimento e alla mancata decifrazione del referente, con frequenti slittamenti e scarti semantici che, in diversa forma e in diverso grado, possono incidere sulla corretta comprensione del testo di arrivo.

Nel ciclo sapkowskiano sono presenti oltre cento nomi che designano creature in qualche modo fantastiche e che possono essere suddivise in umanoidi (*kras noludek* 'nano', *elf* 'elfo', *niziotek* 'mezzuomo') e non umanoidi (*bazyli szek* 'basilisco', *wid łogon*, da *wid ty* 'forca' + *ogon* 'coda', *li szcionos* da

liść 'foglia' + *nos* 'naso'), benché il confine tra umano e non umano, mostro e animale, creatura e nume sia spesso labile. Gran parte delle creature è di provenienza greco-romana (*syrena* 'sirena', *tryton* 'tritone', *driada* 'driade'), polacca e in genere slava (*leszy* da *las* 'bosco', *mamuna* da *mamić* 'illudere, ingannare', *utopiec* da *utopić* 'affogare') o di altra origine, soprattutto germanica, araba, celtica (*chobotłd* 'coboldo', *dżinn* 'jinn'). Accanto a figure mutuare da tradizioni mitologiche, l'autore ne introduce altre di sua invenzione. I neologismi autoriali sono sia di tipo semantico, con l'attribuzione di nuovi significati a nomi esistenti, tratti soprattutto dal mondo animale e vegetale (*żyrytwa* 'ilyocoris', *przeraza* 'chimera', *narzępik* 'hippobosca'), sia morfologico, con formazioni neologiche combinatorie (*smokożółw* da *smok* 'drago' + *żółw* 'tartaruga', *okogłów* da *oko* 'occhio' + *głowa* 'testa') o derivative, ottenute principalmente tramite suffissazione (*błądak* da *błądzić* 'errare', *mglak* da *mgła* 'nebbia', *mieniak* da *mienić się* 'cambiare colore')⁹. Certe figure possono assurgere al ruolo di personaggi principali, altre sono nominate solo di sfuggita e hanno un peso marginale nell'universo narrativo.

Nella versione italiana del ciclo sapkowskiano la scelta delle tecniche traduttive non appare legata alla categoria ontologica di pertinenza (umanoide o non umanoide) o al numero di occorrenze nel testo (personaggi ricorrenti o figure fugacemente accennate), ma è chiaramente legata ad aspetti formali e culturali, benché questo non avvenga in maniera uniforme. Di seguito verranno analizzate le tecniche usate nella traduzione di tali nomi a partire da quelle che rientrano in una strategia estraniante per finire con quelle comprese in un approccio addomesticante, dunque dal grado maggiore di conservazione dell'alterità del testo di partenza al grado maggiore di adattamento alla lingua e alla cultura di arrivo. A tale scopo ci serviremo principalmente degli studi e delle tassonomie proposte da Vinay, Darbelnet (1958), Baker (1996, 2018³), Ivir (1987), Newmark (1988, 1993), Hejwowski (2004), Fernandes (2006), Diaz Cintas, Remael (2007).

3. Prestito o transfer diretto

La principale tecnica estraniante è costituita dal transfer diretto o prestito integrale, che consiste nella riproduzione inalterata del termine originale nel testo di arrivo (Vinay, Darbelnet 1958: 46; Ivir 1987: 37; Fernandes 2006: 51). Hejwowski (2004: 77) chiama tale procedura *riproduzione senza spiegazioni* e afferma che "a volte può essere una tecnica rischiosa. Se non abbiamo la certezza che l'elemento importato venga riconosciuto dal destinatario della traduzione e se il contesto non lo chiarisce, allora è meglio optare per un'altra tecnica, perché la riproduzione senza spiegazioni costringe il lettore a indovinare il senso dell'espressione usata o gli impone di rinunciare a interpretarlo". A questa tecnica sono sottoposti nomi di creature tratte dal folclore slavo

⁹ Sulle tipologie e le funzioni dei neologismi nelle opere di Sapkowski cfr. Szelewski 2003; Salich 2018.

(*borowik* da *bór* 'foresta', *mamuna*), termini provenienti da altre lingue e culture (*alp*, *barbegazi*, *kraken*, *skoffin*) o forme deliberatamente alterate dall'autore di termini esistenti (come *beann'shie*, da *banshee*, spirito femminile del folclore irlandese). Il transfer diretto può creare problemi di comprensione quando il termine in questione è un neologismo nella lingua di partenza ma non in quella di arrivo, dove designa tutt'altro referente (*mula*, *mora*), ragion per cui è lecito valutare l'opportunità di evitare l'omonimia apportando modifiche grafico-fonetiche o persino sostituendo il termine¹⁰.

Talvolta il nome può subire modifiche grafico-fonetiche anche per facilitarne la pronuncia o la lettura da parte del lettore di arrivo, mentre nella versione italiana nel ciclo sapkowskiano è del tutto assente il ricorso a espedienti paragrafematici, come l'uso del corsivo o delle virgolette, usati talvolta in traduzione per segnalare l'"alterità" del termine e la sua distanza culturale (cfr. Gutfeld 2012: 98). L'adattamento grafico-fonetico consiste soprattutto nell'eliminazione dei diacritici polacchi, come in *bobółak* > *bobolak*, *burdatałak* > *burdalak*, e raramente nell'italianizzazione del nome, ad esempio tramite suffissazione, come in *oszluzg* > *oszluzgo*, che tuttavia non rende il termine semanticamente più trasparente, ma solo meno esotico. Altri adattamenti paiono funzionali a chiarire l'allusione intertestuale o il rimando culturale insito nel neologismo; la traduzione *rumpelsztuc* > *rumpelstitz* serve a esplicitare il richiamo alla figura della fiaba dei fratelli Grimm Rumpelstiltskin (in polacco *Rumpelszyk*), nota tuttavia in italiano col nome di Tremotino. Spesso non è chiaro il criterio o la funzione di un adattamento: il russismo *wodjanoj*, che nel testo di partenza designa una creatura acquatica del folclore slavo equivalente al polacco *wodnik* (da *woda* 'acqua' + suffisso maschile dei *nomina agentis -nik*, cfr. anche Strzelczyk 1998: 236, Podgórcy 2016: 516-517), è reso in traduzione con *vodianoj*, termine che però non è frutto di una traslitterazione scientifica o anglosassone (rispettivamente *vodjanoj* e *vodyanoy*), non facilita la pronuncia da parte del lettore, né rende il termine più chiaro dal punto di vista semantico.

4. Calco

Con calco Newmark (1988: 65) intende la "traduzione diretta" di un termine o un'espressione, ossia la traduzione letterale di elementi trasparenti. Secondo Vinay e Darbelnet (1958) il calco può produrre una nuova espressione basata sulle regole sintattiche della lingua di arrivo (calco lessicale) o non basata su tali regole (calco strutturale).

Nella traduzione italiana del ciclo sapkowskiano il calco morfologico è la tecnica privilegiata per la resa di neologismi autoriali di tipo composito (parole-macedonia, *parole portmanteau* o fusioni, cfr. Newmark 1988: 70), in cui i singoli elementi che costituiscono la neoformazione vengono tradotti letteralmente:

¹⁰ Così ad esempio nella traduzione spagnola, dove *mula* è sostituito dal neologismo *mura*, introdotto dal traduttore al fine di evitare confusione semantica (cfr. Wesola 2012: 452)

ornitodrakon	ornitodraco
krabopająk	granchioragno
wigilozaur	vigilosauro
koźloróg	capriocorno
smokożółw	tartarudraco
okogłów	testocchio
widłogon	codaforcuta
liścionos	nasifoglia

Alle volte l'ordine degli elementi subisce un'inversione per motivazioni che supponiamo di carattere eufonico, benché con risultati talora cacofonici (ad es. *smokożółw* > *tartarudraco*). Notiamo inoltre come lo stesso traducevole (-*draco*) venga usato per rendere due termini di etimologia differente presenti nell'originale (*smoko-*, -*drakon*).

Un calco può essere ritenuta anche la traduzione di neologismi formati sul modello di *wilkotak* (lupo mannaro, da *wilk* 'lupo' + morfema suffissale -*tak*, dal protoslavo **dlakъ* 'pelliccia') quali *niedźwiedziotak* > *orso mannaro*, *szczurotak* > *ratto mannaro*, *kototak* > *gatto mannaro*. Altri termini che nell'originale seguono questo modello sono tradotti però in modo differente. Il *bobotak*, creatura umanoide ricoperta di pelo, il cui nome potrebbe derivare da *bobak* 'marmotta'¹¹ o da *bobo*, *bobak*, creatura maligna del folklore non solo polacco (cfr. il ceco *bubák*), è reso in italiano tramite il prestito adattato *bobolak*. Il *brukotak* è reso nella traduzione italiana con *burdalak*, prestito adattato di *burdatak*. Quest'ultimo caso è particolarmente interessante perché il termine, versione polonizzata del nome greco di origine slava *brukolakas* o *vrykolakas* (diffuso in area balcanica e slavo-orientale, dove designa un "ritornante")¹², rappresenta nel ciclo sapkowskiiano una probabile citazione intertestuale. Il termine è usato, infatti, da Henryk Sienkiewicz in *Ogniem i mieczem*¹³, e può vantare un equivalente italiano (*brucolaco*), che però non è stato usato nella traduzione. Tra i calchi rientra anche *kuroliszek* > *gallisco*, sulla falsariga di *bazyliszek* > *basilisco*.

¹¹ Così lo interpreta il traduttore tedesco Erik Simon, che lo rende con *Murmelmensch* (da *Murmeltier* 'marmotta').

¹² In polacco *burdatak* è a sua volta un prestito adattato dal russo *vurdalak*. Salich (2018: 145) lo ritiene invece un neologismo risultante dalla contaminazione dei termini *burda* 'rissa', *wilkotak* 'lupo mannaro' e *taknąć* 'avere fame, bramare'.

¹³ "Co drugi Wołoch, to po śmierci będzie upiór – i wotokie najgorsze ze wszystkich. Tam ich nazywają brukotaki" (Sienkiewicz 1901, III: 9). Nella traduzione italiana pubblicata dalle Edizioni Paoline (1962, p. 435) è reso con *morto resuscitato*: "Di due Valacchi che muoiono, uno diventa vampiro. Li chiamano morti resuscitati".

5. Equivalente riconosciuto

Numerose creature presenti nel ciclo sapkowskiano sono tratte dalla cultura greco-romana o dal folclore europeo e possiedono quasi sempre un equivalente attestato, codificato e ufficiale anche nella lingua di arrivo. A tale proposito Newmark (1988), seguito da Hejwowski (2004), parla di "equivalente riconosciuto", "equivalente accettato", "traduzione riconosciuta", mentre Fernandes (2006: 55) definisce questa tecnica sostitutiva "conventionality": "this final procedure occurs when a TL name is conventionally accepted as the translation of a particular SL name. It is commonly used with names of historical/literary figures and geographical locations".

Alcuni di questi nomi (e i loro referenti) possono persino risultare più familiari e meno esotici al lettore italiano che non a quello polacco, innescando dunque una reazione e delle associazioni mentali diverse nel lettore di arrivo rispetto a quello di partenza:

syrena	sirena
nimfa	ninfa
najada	naiade
driada	driade
bazyliśzek	basilisco
smok	drago
tryton	tritone
wilkotał	licantropo, lupo mannaro
wampir, wapieryz, wapiery	vampiro
gnom	gnomo
chobotał	coboldo
jednorożec	rinoceronte (sic!), unicorno
puk	puck
rok	roc

Come si può vedere dagli esempi riportati sopra alcuni termini possiedono più di un traduttore attestato in italiano, di diversa etimologia, che viene usato sinonimicamente e alternativamente nella traduzione (*lupo mannaro*, *licantropo*), mentre in altri casi è la lingua di partenza a possedere più nomi di quella di arrivo per lo stesso referente (*wampir*, *wapieryz*, *wapiery*). L'errore di traduzione che si riscontra in *jednorożec* > *rinoceronte*, presente nel primo volume del ciclo e corretto nei successivi, è attribuito dalla traduttrice alla scarsa qualità delle fotocopie in suo possesso e alla somiglianza tra i termini *jednorożec* 'unicorno' e *nosorożec* 'rinoceronte' (Belletti 2015).

All'equivalente riconosciuto viene fatto ricorso anche nel caso di termini che non provengono dal folclore e dalla mitologia, ma dalla letteratura e dalle sue traduzioni. I termini *niziołek* e *krasnolud*, che compaiono nelle opere di Sapkowski, sono rispettivamente un neologismo e un accrescitivo (da *krasnoludek*) introdotti in polacco da Maria Skibniewska, traduttrice dell'opera di Tolkien (Gutfeld 2012: 148), per rendere l'inglese *halfling* (sinonimo del più noto *hobbit*) e *dwarf*, con cui Tolkien designa due razze immaginarie; nella traduzione italiana dei romanzi di Sapkowski sono state usate le traduzioni ufficiali *mezzuomo* e *nano*.

Nella traduzione del termine *strzyga* > *strige* non abbiamo invece a che fare con un equivalente riconosciuto, bensì con due referenti differenti, rispettivamente una creatura demoniaca del folclore polacco e una creatura demoniaca della mitologia romana, che condividono però la stessa etimologia, derivando entrambi dal latino *strix* (cfr. Brückner 1927, II: 523; Strzelczyk 1998: 194)

6. Generalizzazione

La generalizzazione consiste nella sostituzione di un termine specifico con uno più generico, solitamente un iperonimo; Salmon (2017²: 215) parla appunto di "esplicitazione per iperonimia". Dato però che l'iperonimo non garantisce lo stesso grado di precisione semantica, il rischio è di introdurre nel testo di arrivo termini vaghi o indefiniti, oppure di incorrere in sensibili slittamenti di significato. Secondo Hejwowski (2004: 82), "l'uso di iperonimi non è una soluzione auspicabile, perché viene sempre 'perso' qualche elemento della cultura di partenza. È giustificabile se la lingua di arrivo non dispone di un equivalente (riconosciuto), se un determinato elemento non svolge un ruolo essenziale nel testo originale e se altre tecniche traduttive darebbero risultati ancora peggiori". La generalizzazione, tuttavia, può mantenere un certo grado di precisione semantica attraverso l'impiego di attributi, specificazioni, etichette (Newmark 1988: 66, 139). A questa procedura sono sottoposti soprattutto alcuni nomi di creature del folclore polacco, ma anche diversi neologismi autoriali:

morszczyńka	strega del mare
morskie topce	spiriti di annegati
ptawun	mostro marino
ptaczka	fata maligna
świtezianka	ninfa delle acque
leśne skrzaty	folletti silvani
chochlik	spiritello
pochmurniki, planetniki	spiriti delle nuvole e del vento
rokita	diavolo dei salici

Particolarmente interessante è il termine *świtezianka*, deonomastico derivato dall'idronimo *Świtez*, nome di un lago situato nell'attuale Bielorussia, che designa una ninfa acquatica. La sua presenza nel testo di partenza può essere interpretata come un rimando intertestuale, essendo questa figura la protagonista dell'eponima ballata di Mickiewicz¹⁴, oltre che il nome comune di due specie di libellula. Con la generalizzazione *ninfa delle acque* usata nella traduzione italiana del ciclo sapkowskiano il riferimento al poeta romantico e al lago *Świtez* viene però eliminato. La traduzione di *rokita* con *diavolo dei salici* è una generalizzazione esplicitante che mantiene le informazioni contenute nel termine di partenza: si tratta infatti di un diavolo che, secondo le leggende polacche, risiede nel tronco dei salici, e *rokita* è il nome comune del salice strisciante (*Salix repens*). Nella generalizzazione di *ptawun*, probabile prestito dal russo, dove designa, tra l'altro, un tipo di cetaceo¹⁵, viene del tutto eliminato il riferimento all'animale, che il lettore di arrivo non può dunque immaginare come una qualche forma di mostruosa balena. Va inoltre notato che in alcuni casi la generalizzazione esplicitante riassume in una sola due figure, che nel testo di partenza hanno però un proprio ambito di competenza e un proprio dominio (*pochmurniki, ptanetniki* > *spiriti delle nuvole e del vento*). Un caso peculiare è costituito dal termine *latawiec* (anche al femm. *latawica*), con cui nel folklore polacco è chiamato un demone notturno e alato (Strzelczyk 1998: 74, Podgórcy 2016: 252-258). Nella versione italiana del ciclo sapkowskiano il termine è reso di volta in volta con *creatura volante, colugo volante o drago volante*. Se nel primo caso la generalizzazione risulta carente dal punto di vista informativo (non è chiaro che si tratta di una creatura malvagia), negli altri due è fuorviante, perché viene sostituito il referente (il demone diventa un innocuo dermatottero o un drago volante). Inoltre, viene a crearsi anche un problema di identificazione del referente, perché qualche pagina dopo l'autore introduce dei veri draghi volanti (*latające smoki*).

7. Normalizzazione

Per normalizzazione si intende la resa di elementi non comuni presenti nel testo di partenza mediante tradimenti conformi alle caratteristiche standard della lingua di arrivo (cfr. Laviosa 2002: 54-56). Baker (1996: 183) parla a questo proposito di "a tendency to exaggerate features of the target language and to conform to its typical patterns". Sul piano lessicale questo comporta, ad esempio, la traduzione di neologismi o forme alterate di nomi presenti nel testo di partenza con l'equivalente riconosciuto nella lingua di arrivo del nome da cui

¹⁴ Si tratta della ballata *Świtezianka* contenuta in *Ballady i romanse* (1822).

¹⁵ Dziwisz (2013: 122) interpreta *ptawun* come neologismo morfologico derivato dal verbo *plywać* 'nuotare', ma in russo *plavun* indica una particolare specie di cetaceo, il *Berardius bairdii*, la cui versione polonizzata è sporadicamente attestata nei primi decenni del Novecento, comparendo, ad esempio, nello *Spis systematyczny gatunków i ras zwierząt kręgowych fauny wschodniej syberyi* di Benedykt Dybowski del 1922, dove designa però un altro cetaceo, il *Physeter macrocephalus*.

origina la neoformazione. Nella versione italiana del ciclo sapkowskiano tale procedura è riscontrabile nella resa di neologismi derivativi ottenuti tramite modifica di nomi comuni di insetti, come negli esempi seguenti.

wijun	miriapode
wojsitek	mecottero

Il termine *wijun* è composto dal sostantivo *wij* 'miriapode' + suffisso dei *nomina agentis -un*, mentre *wojsitek* origina da *wojsitka* 'panorpa, mosca scorpione comune', a seguito di una inversione del genere grammaticale attuato tramite cambio di suffisso (-ka in -ek). Entrambi i neologismi sono stati normalizzati, benché sarebbe stato possibile attuare le stesse soluzioni presenti nell'originale, ad esempio *miriapodano*, *miriapodiere* e *mosco*, *panorpo*. La normalizzazione priva il lettore di arrivo di un elemento estraniante presente nell'originale, innesca nel ricevente una reazione minore (il termine è percepito come normale, ordinario) e depaupera il linguaggio dell'autore, il cui ampio ricorso alle neoformazioni è un tratto caratterizzante.

Quando nella lingua di arrivo non esiste un equivalente riconosciuto appartenente allo stesso registro linguistico della lingua di partenza (ad esempio un nome comune per un nome comune), Newmark (1988: 260-261) suggerisce l'uso di "internazionalismi" come il nome latino di una specie animale al posto del suo nome comune. A questa tecnica ricorre anche la traduzione italiana del ciclo sapkowskiano nel caso di neologismi semantici ottenuti attribuendo un nuovo significato a termini esistenti, come i nomi comuni di insetti o altri animali che vengono a designare creature mostruose e pericolose, in traduzione sostituiti con il corrispondente nome latino:

żyrytwa	ilyocoris
żagnica	aeshna
narzępik	hippobosca
płatznica	claxodera

Se il lettore polacco, pur comprendendo che il termine non si riferisce all'animale realmente esistente, riesce comunque a visualizzarlo e identificarlo poiché esso costituisce probabilmente una sua versione mostruosa, ingigantita o deformata, il lettore italiano (a esclusione forse degli entomologi) recepisce i traduenti come termini semanticamente opachi. Dunque la ricreazione ottenuta passando attraverso internazionalismi in una lingua terza, il latino, oltre a innalzare il registro linguistico, risulta inefficace dal punto di vista informativo.

Una tecnica diversa è usata per *przeraza* (da *przerażać* 'spaventare', ma anche nome del pesce abissale *Chimaera monstrosa*) nella versione italiana tradotto col neologismo *panicoforo*, che risulta parzialmente opaco per il lettore di arrivo non in possesso di conoscenze basilari di greco e innalza sensibilmente il registro linguistico¹⁶.

¹⁶ Come in altri casi, è presente inoltre un problema di coerenza interna: ne *Il battesimo del fuoco* il termine *przeraza* è tradotto talvolta anche con *chimera* (Sapkowski 2014: 341).

8. Ricreazione lessicale (neologismi)

Viene definita "creazione lessicale" (Ivir 1987), "ricreazione lessicale" (Diaz Cintas, Remael 2007: 206), "ricreazione" (Fernandes 2006: 52-53) la traduzione di un neologismo presente nella lingua di partenza con un neologismo nella lingua di arrivo. Secondo Fernandes (2006: 52), "this type of procedure consists of recreating an invented name in the SL text into the TL text, thus trying to reproduce similar effects of this newly-created referent in another target cultural setting. It is important to stress that recreation differs from substitution in the sense that in recreation the lexical item does not exist in the SL or in the TL". A tal proposito Newmark (1992: 143), afferma che "any kind of neologism should be recreated; if it is a derived word it should be replaced by the same or equivalent morphemes, if it is also phonaesthetic, it should be given phonemes producing analogous sound effects" e aggiunge che: "in a literary text, it is his [the translator's] duty to re-create any neologism he meets on the basis of the SL neologism". Alla traduzione in inglese dei neologismi autoriali in Sapkowski, inclusi i nomi di alcune creature fantastiche, è stato recentemente dedicato uno studio monografico di Salich (2018), che impiega le tecniche presentate da Hejwowski, Newmark, Vinay e Darbelnet.

Nella versione italiana della saga sapkowskiana interessante è la scelta di sostituire alcuni neologismi semanticamente trasparenti presenti nel testo di partenza con neologismi plasmati sulla lingua latina, ma altrettanto trasparenti, nel testo di arrivo¹⁷:

mieniak	cangior
podwójniak	duplex
bedak	sosius
mglak	nebbior
kręcik	vortex
pryskirnik	spruzzor

Possiamo avanzare l'ipotesi che questa scelta sia nata sulla scorta del successo italiano della saga di Harry Potter, in cui espressioni e termini latini ricorrono in gran numero e sono ormai entrati nel vocabolario e nell'immaginario di un'intera generazione di lettori di fantasy¹⁸. Oltre a garantire

¹⁷ Sullo stesso modello è basata la ricreazione dei soprannomi del personaggio Nivellen, nei romanzi chiamato *Wyrod* e *Kłykacz*, nella traduzione italiana resi rispettivamente con *Orror* e *Zannon*. Se nel primo caso il legame semantico tra termine di partenza e di arrivo è labile (*Wyrod* deriva da *wyrodzić się* 'degenerare', dunque la traduzione *Degenerator* o simili sarebbe stata più appropriata), nel secondo il nesso è diretto (*Kłykacz* deriva *kieł* 'canino'), ma il termine designa anche i pesci appartenenti al genere *Dissostichus*.

¹⁸ Con la differenza che nella traduzione della saga di Harry Potter si è trattato quasi sempre di un transfer diretto di termini ed espressioni latine già presenti nell'originale, mentre in quella della saga di Geralt di Rivia sono il frutto di una ricreazione interlinguistica.

piena comprensibilità, tale scelta risulta in linea con l'universo letterario di Sapkowski, dove il latino è presente e assolve alla funzione di lingua burocratica. Tuttavia, anche in questo caso l'approccio della traduzione italiana si dimostra eclettico: la tecnica di ricreazione neologica viene applicata pure a termini che non sono neologismi, come *nocnica*, demone notturno del folklore polacco (Podgórcy 2016: 312-318), tradotta con *noctua*, mentre altri neologismi morfologicamente simili a quelli succitati sono resi con neologismi non latineggianti: *błądak* (da *błądzić się* 'errare') > *confusore*, *jadnica* (da *jad* 'veleno' + suffisso femminile dei *nomina agentis -nica*) > *sputaveleno*, *pukacz* (da *pukać* 'battere, bussare') > *battiroccia*.

Un'altra categoria di termini resi tramite ricreazione lessicale include il nome del protagonista della saga e di alcune figure collaterali. Il neologismo *wiedźmin* deriva da *wiedźma* 'strega' + suffisso maschile dei *nomina agentis -in*; il termine non designa però uno stregone, ma una categoria di personaggi creata *ex novo* dall'autore. Si tratta infatti di esseri umani geneticamente modificati tramite somministrazione di elisir magici per essere in grado di combattere mostri di ogni tipo. Se il termine è usato inizialmente come nome proprio (*Wiedźmin* è infatti il soprannome del protagonista Geralt di Rivia), in seguito viene impiegato anche come nome comune. Lo scrittore impiega poi termini affini quali il dispregiativo *wiedźmak* (nome realmente esistente, che nel folklore slavo designa un certo tipo di mago) e *wiedźminka* (neologismo, corrispettivo femminile di *wiedźmin*). La traduzione italiana non ricalca l'originale polacco: da *strega* è coniato *strigo*, mentre *strego* è usato per *wiedźmak* e *striga* per *wiedźminka*. Se consideriamo anche la traduzione *stryga* > *strige*, *wiedźma* > *strega*, oltre ad alcune generalizzazioni come *morszczyńka* (da *morszczyń*, alga del genere *Fucus*) > *strega del mare*, otteniamo termini omofoni o foneticamente simili che possono creare problemi di identificazione dei referenti nel corso della lettura.

9. Sostituzione intra- e interculturale

Un'altra tecnica adottata di frequente nella resa italiana dei nomi di creature tratte dal folklore polacco, o più in generale slavo, presenti nel ciclo sapkowskiano è la sostituzione interculturale, che consiste nel rimpiazzare il culturema presente nel testo di partenza con uno proveniente dalla cultura di arrivo (o da culture terze) che svolge approssimativamente la stessa funzione. Secondo Mona Baker (20183: 30), "this strategy involves replacing a culture-specific item or expression with a target-language item which does not have the same propositional meaning but is likely to have a similar impact on the target reader, for instance by evoking a similar context in the target culture". Newmark parla a questo proposito di "equivalenti culturali" (1992: 139), definiti "an approximate translation where a SL cultural word is translated by a TL cultural word". Lo scopo della sostituzione interculturale è l'intelligibilità di nomi e referenti; tuttavia, l'eliminazione di elementi locali e culturospecifici produce una chiara "occidentalizzazione" del ciclo sapkowskiano.

Più in generale, la sostituzione interculturale introduce dissonanze in universi fantastici coerentemente concepiti e può alterare la percezione che di tali mondi ha il lettore di arrivo.

Tra le creature fantastiche e mitologiche che vengono sostituite troviamo ad esempio:

rusatka	ondina
dziwożona	driade
wodnica	idriade
brzeginia	sirena
wiła	naiade

Il primo rischio insito in questa pratica risiede nella soppressione della rete di associazioni mentali innescate dall'originale con la conseguente creazione di nuove associazioni nel testo di arrivo, spesso inadeguate o fuorvianti. Come è noto la *rusatka* (secondo Brückner dal latino *rosalia*, festa in onore dei defunti) non è legata esclusivamente all'acqua come l'*ondina* del folclore germanico, ma anche ai boschi e ai campi; la *brzeginia* (da *brzeg* 'sponda') abita sulla riva dei laghi e sulle montagne, mentre la *sirena* è una creatura tradizionalmente marina; la *wodnica* (da *woda* 'acqua' + suffisso dei *nomina agentis* *-nica*) e la *dziwożona* (prestito dallo slovacco *divá* 'selvaggia' + *žena* 'donna') possiedono spesso tratti malvagi assenti nelle figure della *driade* e della *idriade* greca. Inoltre, tutti i termini del testo di partenza rimandano direttamente a una cultura locale di cui, nella traduzione, non rimane traccia.

Un secondo rischio, strettamente connesso all'organizzazione della narrazione in cicli letterari (cfr. Gutfeld 2012), consiste nella scelta di un traduttore il cui equivalente polacco può essere introdotto dall'autore nel seguito della storia. È questo il caso della *dziwożona*, della *wiła* e della *brzeginia*, in traduzione sostituite dalla *driade*, la *naiade* e la *sirena*, tutte figure che però vengono introdotte da Sapkowski nei volumi successivi della saga e rese in traduzione con gli stessi termini. Il lettore italiano non ha perciò modo di rendersi conto che lo stesso traduttore si riferisce a due referenti diversi.

La sostituzione intraculturale consiste invece nella sostituzione di un termine della lingua di partenza con un altro termine della lingua di partenza. È usata quando il riferimento culturale originale può risultare incomprensibile per il lettore di arrivo e al suo posto viene scelto un riferimento che il lettore potrebbe invece conoscere. La traduzione italiana del ciclo sapkowskiano vi ricorre raramente e senza ottenere il risultato sperato, perché il termine scelto in sostituzione risulta tanto opaco quanto quello originale.

leszy	lesny
borowy	borowik
utopiec	vodnic

È questo il caso della sostituzione di *leszy*, demone silvestre del folclore polacco, con *lesny*, che potrebbe essere un adattamento alle regole fonetiche italiane dell'aggettivo *leśny* 'silvestre', con la fricativa alveolare sorda [s] al posto della fricativa alveolopalatale sorda [ʃ]. Altrettanto improduttive dal punto di vista informativo sono le sostituzioni intraculturali *borowy* > *borowik*, termine designante sempre una creatura boschiva del folclore, e *utopiec* > *vodnic*, interpretabile come adattamento grafico-fonetico del termine *wodnik*, creatura acquatica simile all'*utopiec*.

10. Eliminazione

La tecnica addomesticante più estrema è la soppressione di un termine presente nel testo di partenza (Ivir 1987: 43; Newmark 1988: 140, 258; Fernandes 2006: 53). Secondo Hejwowski (2004: 83) "l'eliminazione di un elemento culturale in una traduzione costituisce in assoluto l'ultima risorsa e nelle traduzioni letterarie la ritengo una soluzione inammissibile", poiché può privare il lettore finale di informazioni essenziali. Non è questo il caso della traduzione italiana del ciclo sapkowskiiano, che all'eliminazione ricorre una sola volta e senza minare la comprensibilità del testo, dato che riduce una ridondanza già presente nell'originale:

Vysogota wiedział, że na Północy nazwę 'kelpie' nosił **morszczyniec**, groźny potwór morski (Sapkowski 1997)

Vysogota sapeva che al Nord veniva chiamato 'kelpie' un pericoloso mostro marino (Sapkowski 2015b: 34)

L'eliminazione del termine *morszczyniec*, equivalente maschile della *morszczyńska* citata in precedenza, è controbilanciata dalla presenza di un iperonimo nel testo di partenza (*potwór morski* > *mostro marino*); dunque nel processo traduttivo non si verifica una particolare perdita di informazioni rispetto al testo di partenza.

11. Conclusioni

L'analisi della resa italiana dei termini usati da Sapkowski per designare le creature fantastiche che popolano il suo universo narrativo mostra il ricorso a numerose tecniche traduttive, il cui uso appare tendenzialmente correlato all'aspetto formale del termine di partenza. Alcune categorie di nomi sono infatti sottoposte più frequentemente di altre alla stessa procedura: i neologismi opachi sono resi soprattutto mediante prestiti, i neologismi trasparenti mediante calchi o ricreazioni lessicali, i termini tratti dalla mitologia greco-romana mediante equivalenti riconosciuti. Tuttavia questa correlazione è solo parziale: numerosi sono i casi in cui la scelta della tecnica traduttiva non segue infatti un criterio individuabile e deriva probabilmente da motivazioni contingenti e contestuali.

Tra le tecniche estranianti la più frequente risulta il transfer diretto, con o senza adattamenti formali, seguita dal calco, in particolare per i neologismi composti. Del tutto assenti sono le glosse (esplicite o nascoste), le etichette lessicali, gli espedienti paragrafematici e gli elementi paratestuali. Tra le tecniche addomesticanti prevalgono la sostituzione interculturale e la generalizzazione, seguite da pratiche normalizzanti (tra le quali la ricreazione lessicale, che implica un chiaro tentativo di spiegare il referente al lettore di arrivo).

I problemi principali che la traduzione dei nomi delle creature fantastiche può generare sono la rimozione dei riferimenti culturali e intertestuali, la difficoltà nell'identificare il referente, l'innescare di reazioni emotive e associazioni mentali differenti nel lettore di arrivo rispetto a quello di partenza, la produzione di termini opachi che ostacolano la comprensione in assenza di ulteriori informazioni fornite dal contesto, l'incongruenza interna all'universo narrativo. Ulteriori problematicità derivano dalla resa di un unico termine mediante più traducanti (*upiór* > *spettro*, *fantasma*, *vampiro* e persino il russismo *vurdalak*) o dalla resa di più termini tramite un unico traducante (*wiła*, *najada* > *naiade*, *dziwożona*, *driada* > *driade*, *syrena*, *brzeginia* > *sirena*).

Se altri elementi culturospecifici presenti nel ciclo narrativo sono sottoposti esclusivamente a un'unica strategia, come la sostituzione interculturale di tutti i termini culinari, nel caso delle creature fantastiche si nota invece un certo equilibrio tra esotizzazione e naturalizzazione. L'uso di tecniche addomesticanti può essere dovuto in alcuni casi all'esigenza di prendere le distanze dalla localizzazione del videogioco. Una particolarità della traduzione italiana del ciclo narrativo, assente nelle traduzioni in altre lingue, è il ricorso al latino, sia mediante la creazione di nuovi neologismi, sia tramite l'uso del nome scientifico di specie animali. Tuttavia, se nel primo caso i termini utilizzati producono nel lettore finale un effetto simile a quello suscitato nel lettore di partenza, nel secondo introducono un'opacità che riduce l'intelleggibilità del testo. Spesso, invece, l'unico elemento che può fornire informazioni al lettore è l'aspetto semantico di un termine.

Nel complesso si può affermare che la traduzione italiana dei nomi delle creature fantastiche del ciclo sapkowskiano vada a discapito degli elementi polacchi e in generale slavi, nonché dei neologismi designanti creature immaginarie che svolgono un ruolo importante nella caratterizzazione del mondo creato dall'autore. Il lettore di arrivo ottiene un'ambientazione più "internazionale" e meno locale, non sempre è messo in grado di identificare i referenti cui si riferiscono determinati termini e riceve un testo caratterizzato da un registro stilistico più basso (mediante l'eliminazione dell'arcaizzazione linguistica presente nell'originale) che coesiste con un registro lessicale più elevato (dovuto all'uso di latinismi o tecnicismi, anche nella resa di termini relativi alla fauna e alla flora).

Bibliografia

Letteratura primaria

In polacco

- 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. (2013a), *Sezon burz*, SuperNOWA, Warszawa.

In italiano

- Sapkowski A. (2010), *Il guardiano degli innocenti*, trad. it R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2011), *La spada del destino*, trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2012), *Il sangue degli elfi*, trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2013b), *Il tempo della guerra*, trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2014), *Il battesimo del fuoco*, trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2015a), *La Torre delle Rondine* trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2015b), *La Signora del Lago*, trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.
 Sapkowski A. (2016), *La stagione delle tempeste*, trad. it. R. Belletti, Editrice Nord, Milano.

Letteratura secondaria

- Baker M. (1996), *Corpus-Based Translation Studies: The Challenges that Lie Ahead*, in: Somers H. (a cura di), *Terminology, LSP and Translation*, John Benjamins, Amsterdam-Philadelphia: 175-186.
 Baker M. (2018³), *In Other Words. A Coursebook on Translation*, Routledge, London-New York (1a ed. 1992).
 Belletti R. (2015), <http://la-porta-sui-mondi.blogspot.com/2015/07/intervista-raffaella-belletti.html> [ultimo accesso: 8.9.2019]
 Błaszowska M., Jakubiak M. (2015), *Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim*, in: Dudziński R., Flamma A., Kowalczyk K., Płoszaj J. (a cura di), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Trickster, Wrocław: 69-81.
 Bruckner, A. (1927), *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Krakowska Spółka Wydawnicza, Kraków.

- Cavagnoli F. (2012), *Tradurre la letteratura: fra negoziazione e compromesso*, "Letteratura e letterature", 6: 85-94.
- Cieśliński Sz. (2015), *Mutant, odmieniec, wiedźmin. O problematyce rasizmu w wiedźmińskim cyklu Andrzeja Sapkowskiego*, in: Dudziński R., Flamma A., Kowalczyk K., Płoszaj J. (a cura di), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Trickster, Wrocław: 51-67.
- Dziwiesz M. (2013), *Językowe mechanizmy tworzenia autorskich neologizmów w utworach z gatunku fantasy (na przykładzie opowiadań Andrzeja Sapkowskiego)*, "Acta Humana", 4: 129-135.
- Fernandes L. (2006), *Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play*, "New Voices in Translation Studies", 2: 44-57.
- Gutfeld D. (2012), *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science fiction i fantasy*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń.
- Gutfeld D., Jankowiak D., Krawczyk St. (2013), *Fantastyczni 2012. Badanie czytelnictwa fantastyki*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk.
- Hejwowski K. (2004), *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Ivir V. (1987), *Procedures and strategies for the translation of culture*, "Indian Journal of Applied Linguistics", 13/2: 35-46.
- Kaczor K. (2006), *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, słowo/obraz terytoria, Gdańsk.
- Kaczor K. (2017), *Z getta do mainstreamu. Polskie pole literackie fantasy (1982-2012)*, Universitas, Kraków.
- Kinder M. (1991), *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, Berkley-Los Angeles-London.
- Kwieciński P. (2001), *Disturbing Strangeness: Foreignisation and Domestication in Translation Procedures in the Context of Cultural Asymmetry*, Wydawnictwo Edytor, Toruń.
- Laviosa S. (2002), *Corpus-based Translation Studies: Theory, Findings, Applications*, Rodopi, Amsterdam-New York.
- Markocki M. (2016), *Geralt z Rivii – antybohater w roli bohatera fantasy*, in: Dudziński R., Płoszaj J. (a cura di), *Wiedźmin – polski fenomen popokultury*, Trickster, Wrocław: 29-41.
- Newmark P. (1988), *La traduzione: problemi e metodi*, Bompiani, Milano.
- Newmark P. (1992), *Paragraphs on Translation*, Multilingual Matters, Bristol.
- Nord C. (1991), *Text Analysis in Translation. Theory, Method, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*, Rodopi, Amsterdam-Atlanta.
- Podgórcy B. i A. (2016), *Wielka księga demonów polskich*, Wydawnictwo KOS, Katowice
- Salich A. (2018), *Techniki i strategie tłumaczenia neologizmów autorskich. Polska literatura fantastyczna i fantastycznonaukowa w przekładach angielskich*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa.

- Sapkowski A. (2018), <https://polskatimes.pl/andrzej-sapkowski-bedzie-kolejna-ksiazka-w-universum-wiedzmina/ar/13118064> [ultimo accesso: 10.9.2019]
- Sienkiewicz H. (1901), *Ogniem i mieczem*, vol. 3, Gebethner i Wolff, Warszawa-Kraków (trad. it. *Col ferro e col fuoco*, Edizioni Paoline, Catania 1962).
- Salmon L. (2017²), *Teoria della traduzione*, Franco Angeli, Milano 2017 (1a ed. 2003).
- Solarewicz K. (2016), *Monstrum, albo wiedźmina opisanie. Próba Traw i kwestia człowieczeństwa w multiwersum Wiedźmina*, in: Dudziński R., Płoszaj J. (a cura di), *Wiedźmin – polski fenomen popokultury*, Trickster, Wrocław: 73-86.
- Strzelczyk J. (1998), *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*, Rebis, Poznań.
- Szelewski M. (2003), *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- Tkacz M. (2012), *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*, Gdański Klub Fantastyki, Gdańsk.
- Vinay J.-P., Darbelnet J. (1958), *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction*, Didier, Paris.
- Vlahov S., Florin S. (1980), *Neperovodimoe v perevode*, Vysšaja škola, Moskva.
- Wałaszewski Z. (2013), *Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy*, in: Werner A., Żukowski T. (a cura di), *Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa: 126-154.
- Wesoła J. (2011), *La traducción de neologismos en la versión española de la prosa de Andrzej Sapkowski*, "Romanica Cracoviensia", 11: 449-456.