

Emil Daniel Lesner

Uniwersytet Szczeciński/ Polska

Borowik czy Waldteufel, czyli kilka uwag o przekładzie bestionimów

ABSTRACT

Borowik or Waldteufel – some remarks about translation of beastionyms

The following article discusses the translation problems of a specific kind of so-called beastionyms, which are a part of the group of hyperphysionyms defined by Friedhelm Debus and have been characterised as the names given to different science-fiction and fantasy creatures. The main concern are the translation possibilities of personified beastionyms which appear in the story written by Andrzej Sapkowski and its German rendition.

Keywords: onomastics, translation, translation techniques

Niniejszy artykuł stanowi kontynuację badania przeprowadzonego w roku 2017 i opublikowanego w artykule zatytułowanym „Materia Magica im Übersetzungsverfahren. Hyperphysionyme und Methoden ihrer Übersetzung” (por. Lesner 2017a: 105–119). We wspomnianym artykule dokonano analizy jakościowej tłumaczenia na język niemiecki dziesięciu hiperfizjonimów, występujących w trylogii gier komputerowych „Wiedźmin” autorstwa polskiej firmy CD-Projekt RED. Przeprowadzone badanie wykazało, iż największe trudności sprawił tłumaczom przekład tzw. nazw aluzyjnych, które w tekście docelowym zostały zneutralizowane, tracąc tym samym swoje aluzyjne cechy (por. tamże: 116–117).

Celem niniejszego artykułu jest opis oraz jakościowa weryfikacja technik tłumaczeniowych, które zastosowano podczas tłumaczenia hiperfizjonimów aluzyjnych, występujących w niemieckiej wersji zbioru opowiadań Andrzeja Sapkowskiego „Ostatnie życzenie” (niem. „Der letzte Wunsch”). Przeprowadzone badanie ma przede wszystkim na celu odpowiedzieć na pytanie, czy zastosowane

przez tłumacza odpowiedniki są pragmatycznie adekwatne i mogą funkcjonować w tekście tłumaczenia na prawach substytutów, przekazując odbiorcy tekstu docelowego podobne skojarzenia oraz treści.

Bestionimy i ich onomastyczna charakterystyka

Niemiecki germanista i badacz zagadnień onomastycznych Friedhelm Debus wprowadził do dyskursu naukowego pojęcie hiperfizjonimu. Wspomniane hiperfizjonimy zostały przez niego zdefiniowane w sposób bardzo ogólny jako „nazwy dla nadnaturalnych, wymyślonych stworzeń”¹ (Debus 2012: 29, tłum. E.L.). Debus konkluduje w swojej monografii, że tak zdefiniowane jednostki leksykalne mogą pełnić rolę poetonimów (występują one wówczas w tekstach literackich) albo klasycznych onimów, gdy używane są poza kontekstem literackim. We wspomnianej grupie leksemów niemiecki autor wyróżnia jedynie dwie podgrupy – tzw. teonimy (niem. *Theonyme*, tłum. E.L.), czyli leksemy będące nazwami bóstw (przykłady: *Allah, Jahwe, Budda* itp.), a także tzw. demononimy (niem. *Daimonyme*, tłum. E.L.), czyli określenia bytów demonicznych, do których można zaliczyć takie nazwy własne jak *Bhaal, Mephisto, Azazel* i in. Powyższa, sformułowana w sposób bardzo ogólny, definicja hiperfizjonimów pozwala na włączenie do nich również leksemów, będących nazwami wszelkich, nie występujących w świecie realnym istot, które stosowane są w znacznej ilości w literaturze *fantasy* oraz *science-fiction*. Na uwagę zasługuje fakt, że leksemy te określane są w literaturze przedmiotu, w sposób często niejednorodny i nieadekwatny, jako *zwierzęta mityczne* (por. Cooper 1998, tłum. A. K.-R., L. Ryś), *bestie / krwiożercze potwory* (por. Kowalski 2000), *istoty / potwory fantastyczne* (por. Rudolf 2001, Duszyński 2012), *złe, niehumanoidalne istoty; dobre, obce istoty; obce, człekopodobne istoty; małe, nieszkodliwe stworzenia*² (por. Elsen 2008: 78–83, tłum. E.L.). Rozbieżność terminologiczna może wynikać z problematycznego statusu lingwistycznego, jakim odznaczają się wspomniane leksemy. Z jednej strony omawiane jednostki leksykalne mogą posiadać własne imiona, co klasyfikowałoby je do grupy nazw gatunkowych (jako przykład może służyć postać *smoka*, który m.in. w twórczości Tolkiena i Sapkowskiego posiada własne imię, będąc określonym u pierwszego z wymienionych autorów jako *Smaug* (por. Tolkien 1997), u drugiego zaś jako *Borch Trzy Kawki* (por. Sapkowski 1998a). Z drugiej strony

1| Por. tekst oryginalny: „Namen für übernatürliche / lebend gedachte Wesen” (Debus 2012: 29).

2| Por. pojęcia z tekstu oryginalnego tj. *bose, nicht humanoide Wesen; stark fremdartige und dabei gutmütige Wesen; fremde, aber menschenähnliche Wesen; kleine, charmlose Geschöpfe*. Wspomniane pojęcia pochodzą z monografii Heike Elsen „Phantastische Namen”. Nie bez znaczenia jest fakt, że Elsen nie wprowadza żadnego ogólnego terminu, który obejmowałoby wszystkie typy omawianych przez nią istot.

sposób ich przedstawienia w literaturze, kinematografii i produktach komputerowych generuje pewne problemy klasyfikacyjne. Najbardziej jest to widoczne na przykładzie dzieł audiowizualnych, tj. filmu i gier komputerowych, w których dochodzi zazwyczaj do stworzenia pewnego ściśle określonego modelu postaci, powielenia go i wykorzystania w celu przedstawienia widzowi kolejnych stworzeń danego gatunku. Utworzony w ten sposób model wizualny odznacza się jednolitymi cechami zewnętrznymi, które mogą być wykorzystane przez odbiorcę do charakterystyki postrzeganej istoty. Podobna sytuacja zachodzi w przypadku twórczości literackiej, w której występują tzw. *miejsca niedookreślone* (niem. *Unbestimmtheitsstellen*, tłum. E.L.) oraz *przedmioty intencjonalne* (niem. *intentionale Gegenstände*, tłum. E.L.). Pierwsze z przytoczonych pojęć odnosi się według Romana Ingardena do fragmentów tekstów, „gdzie na podstawie przeczytanych zdań nie sposób powiedzieć, czy dany przedmiot posiada jakąś cechę charakterystyczną” (por. Ingarden 1968: 49). Termin drugi odnosi się, zdaniem niemieckiego filozofa, do wszelkich postaci fikcyjnych w literaturze, których nie można dostrzec przy pomocy zmysłów i które istnieją jedynie jako wytwór świadomości czytelnika podczas lektury danego tekstu (por. Ingarden 1964: 84). Miejsca niedookreślone powodują, że lektura dzieła literackiego podaje czytelnikowi pewien modelowy opis przedstawionego świata i postaci, który uszczegóławiany jest poprzez zaangażowanie wyobraźni (więcej na ten temat m.in. w pracach Żegnałek (2005) oraz Sulikowskiego (2016: 40–52)). Postrzeganie występujących w literaturze i produktach audiowizualnych istot fantastycznych poprzez istnienie miejsc niedookreślonych jako pewien modelowy sposób przedstawienia wspomnianych stworzeń skłania do wniosku, że opisywana przez nas grupa leksemów wykazuje podobieństwo do chrematonimów, określanych m.in. przez Ronneberger-Sibold (2004: 558) jako forma przejściowa między nazwą gatunkową a nazwą własną. Podobnie jak chrematonimy, opisywane przez nas jednostki leksykalne odnoszą się do produktów powielanych wielokrotnie (por. m.in. marki samochodów *Opel*, *Volkswagen* i in.), ale odznaczających się pewnymi cechami wspólnymi, charakterystycznymi dla wielu reprezentantów danej grupy. W celu ujednoczenia nazewnictwa proponujemy więc wprowadzenie terminu **bestionim** dla określenia opisanych przez nas powyżej, występujących głównie w literaturze fantasy i science-fiction fikcyjnych istot. Powyższą nazwę utworzono w nawiązaniu do funkcjonującego w uzusie pojęcia *bestiariusz*, który stosowany jest na określenie książek będących opisem zwierząt i istot fantastycznych (por. m.in. Day 2001 lub Sapkowski 2001).

Zaklasyfikowanie *bestionimów* do grona nazw własnych umożliwia ich podział na tzw. nazwy mówiące, aluzyjne oraz symboliczno-brzmieniowe. Pierwsze z wymienionych wskazują na pewne aspekty semantyczne zachodzące między nazwą a jej nosicielem (por. Elsen 2008: 16–17). Dobrym przykładem na zilustrowanie wspomnianego zjawiska jest leksem *mglak*, odnoszący się do stworzenia

prowadzącego tryb życia w oparach mgielnych. Nazwy aluzyjne, zdaniem Elsen (2008:16), odnoszą się do istot realnych lub fikcyjnych, których cechy charakterystyczne przenoszone są na nowego nosiciela. Jako zjawisko kulturowe są one częścią globalnego polisystemu³, który obejmuje również jednostki leksykalne obecne w muzyce, kinematografii, malarstwie i sztukach wizualnych oraz grach komputerowych. Opisywane nazwy powstają w wyniku zapożyczenia jednostki leksykalnej z innego dzieła, będącego częścią składową wspomnianego powyżej polisystemu. Przykładem aluzyjnego bestionimu jest zastosowany na potrzeby gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon” leksem *południca*, który odnosi się do mitologii słowiańskiej, oznaczając wyjątkowo niebezpiecznego polnego demona, który powstał z kobiety zmarłej tuż przed swym ślubem lub chwilę po nim (por. Vargas / Zych 2017: 300). Nazwy symboliczno-brzmieniowe wskazują z kolei (ze względu na swoją formę brzmieniową) na pewne cechy swojego nosiciela (por. Elsen 2008: 17). Można wśród nich wyróżnić nazwy eufoniczne, kakofoniczne, dźwiękonaśladowcze i dźwiękowo-symboliczne (por. Lamping 1983: 44–45). Jako przykład tego typu nazwy może służyć leksem *Yog-Sothoth* odnoszący się w twórczości H. P. Lovecrafta do jednego z bóstw (por. Lovecraft 2008: 501), gdzie nagromadzenie głosek szczelinowych [s], [θ], zwartej [g] oraz samogłoski [ɔ] ma za zadanie budzić grozę i może ewokować skojarzenia z postacią węża.

Bestionimy a techniki przekładu

Jako wyrażenia onimiczne bestionimy powinny być postrzegane, podobnie jak inne nazwy własne, jako zjawisko kulturowe. Decyzja o zaklasyfikowaniu bestionimów do nazw własnych warunkuje z typologicznego punktu widzenia zaimplementowanie pewnych ściśle określonych technik przekładu. Z przytoczonych powyżej rozważań teoretycznych wynika, że będąc jednostkami onimicznymi omawiane tu leksemy można zaklasyfikować, ze względu na występowanie danych cech charakterystycznych, do jednej z trzech grup (tzn. nazw mówiących, aluzyjnych lub symboliczno-brzmieniowych), które odznaczać się będą stosowaniem odmiennych technik tłumaczeniowych w celu uzyskania postulowanej

3| Termin wprowadzony przez izraelskiego naukowca Itamara Even-Zohara (1990: 28) na określenie sieci relacji o charakterze czysto literackim, w której niezwykle ważną rolę odgrywają tłumaczenia, wzbogacając daną kulturę o nowe (nieistniejące w niej) postaci, motywy, treści. W niniejszym artykule proponujemy szersze rozumienie pojęcia polisystem, które, oprócz wspomnianych dzieł literackich, obejmuje także m.in. aktywności o charakterze społecznym, produkty kinematograficzne, muzyczne i komputerowe (więcej na ten temat: por. Lesner 2017b: 200). Termin polisystem globalny odnosi się więc do ww. aktywności i utworów, które powstają na całym świecie i dostęp do których, ze względu na postępujące procesy globalizacyjne, jest coraz bardziej powszechny, co z kolei sprawia, że stanowią one niejednokrotnie podstawę do tworzenia nazw aluzyjnych.

m.in. przez Albrechta Neuberta adekwatności w tłumaczeniu⁴. Umiejętność przyporządkowania danego bestionimu do jednej z trzech ww. grup może mieć fundamentalne znaczenie dla uzyskania poprawnego tłumaczenia. Dzieje się tak, ponieważ nazwy mówiące, aluzyjne i symboliczno-brzmieniowe odznaczają się odmienną funkcją pragmatyczną, która kieruje uwagę odbiorcy na ściśle określone cechy danego bestionimu. Tłumacz, chcąc poprawnie zdefiniować inwariant tłumaczeniowy, powinien więc przede wszystkim zastosować takie środki, aby poprzez zaproponowany ekwiwalent wiernie odzwierciedlić w tekście docelowym funkcję pragmatyczną tłumaczonego onimu. Nie bez znaczenia w tym kontekście jest fakt, że nazwy mówiące są jednostkami leksykalnymi, które posiadają własne znaczenie, co sprawia, że służą charakterystyce danego nosiciela. Cechą charakterystyczną ich inwariantu (rozumianym za Lipińskim (2004:86) jako zespół „wszystkich tych parametrów tłumaczonego tekstu, które przy porównaniu translatu z oryginałem pozostają niezmiennie”) byłoby więc zachowanie wierności semantycznej względem danej jednostki tłumaczeniowej, zaś najbardziej adekwatną techniką w procesie tłumaczenia byłby przekład dosłowny (określany m.in. przez Petera Newmarka (1988: §7–8) jako tzw. *through translation*). Drugą opisaną powyżej grupę leksemów, tzw. nazwy aluzyjne, cechuje, w przeciwieństwie do nazw mówiących, bezpośredni związek ze zdefiniowanym powyżej globalnym polisystemem. Jako, że tego typu jednostki leksykalne są nośnikiem nawiązań do innych jednostek leksykalnych konstytuujących ww. polisystem, inwariant w tym przypadku zawiera się w kulturowej rozpoznawalności danego onimu. Innymi słowy przekazywana przez jednostkę tłumaczeniową aluzja do innych nazw własnych powinna zostać rozpoznana również przez odbiorców tłumaczenia. Najbardziej adekwatną techniką przekładu byłby więc w tej sytuacji tzw. przekład udomawiający (niem. *adaptierende Übersetzung*), który m.in. Werner Koller opisuje jako zastosowanie w tekście docelowym (zamiast elementów nawiązujących bezpośrednio do kultury języka wyjściowego) odpowiedników kulturowych, które są znane odbiorcy przekładu (por. Koller 1998: 212–213). Zupełnie innym typem inwariantu odznaczają się tzw. nazwy symboliczno-brzmieniowe, których zadaniem, w nawiązaniu do przytoczonej powyżej definicji, jest wywołanie u odbiorcy ściśle określonych skojarzeń estetycznych. W związku z powyższym tłumacz powinien w pierwszej kolejności skupić się podczas przekładu tego typu nazw własnych na zachowaniu wierności formalnej. Najbardziej odpowiednią techniką tłumaczenia jest tu, wydawać by się mogło,

4| Albrecht Neubert (1973: 15) definiuje pojęcie adekwatności jako rodzaj pragmatycznych oczekiwań, które powstają w danej społeczności i mają istotny wpływ na tworzenie tekstów w języku, którym ta społeczność się posługuje. Wspomniane oczekiwania mają wpływ z jednej strony na wykształcenie się stałych wzorców tworzenia pewnych tekstów w danej kulturze językowej, z drugiej zaś mogą się wyrażać poprzez zastosowanie konkretnych jednostek leksykalnych lub konstrukcji gramatycznych.

przeniesienia do tekstu docelowego zastosowanego w tekście wyjściowym leksemu (a więc metoda, którą wspomniany powyżej Newmark (1988: §7–8) określa jako *transference*). Potwierdzeniem zasadności wspomnianej hipotezy może być fakt, że, jak podaje Elsen (2008:105), większość z nazw symboliczno-brzmieniowych to tzw. leksemy utworzone sztucznie (niem. *Kunstwörter*), które nie posiadają funkcji znaczeniowej, a jedynie pełnią funkcję identyfikującą.

Praktyczna analiza przykładów

W części analitycznej niniejszego tekstu dokonamy jakościowego opisu tłumaczenia wybranych aluzyjnych bestionimów na język niemiecki. Korpus badawczy obejmuje przykłady występujące w pochodzącym ze zbioru „Ostatnie życzenie” (por. Sapkowski 1998b) opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego „Wiedźmin” (niem. „Hexer”). Zbiór opowiadań został przetłumaczony na język niemiecki w roku 2006 przez Erika Simona (por. Sapkowski 2006). Wybór fragmentu do analizy motywowany był ilością zawartych w nim bestionimów. Do opisu wybranych jednostek tłumaczeniowych będziemy stosować przede wszystkim monolingwalne słowniki języka polskiego i niemieckiego (głównie [SZYM] oraz [DUD]), a także wybraną literaturę kulturoznawczą. Wspomniane bestionimy zostaną poddane analizie na płaszczyźnie referencyjnej w celu sprawdzenia, czy dany bestionim i jego odpowiednik są nośnikami tych samych treści (por. Kiklewicz 2006: 24–26), oraz na płaszczyźnie pragmatycznej, która odnosi się do skojarzeń wywoływanych przez daną jednostkę tłumaczeniową i jej ekwiwalent, a także obejmuje pewne oczekiwania odbiorcy względem tłumaczonego tekstu (por. Koller 1992: 216).

Tekst wyjściowy	Tekst docelowy
<p>Co za czasy – westchnął grodzdzierzca. – co za parszywe czasy! Jeszcze dwadzieścia lat temu, kto by pomyślał, nawet po pijanemu, że takie profesje będą? Wiedźmini! Wędrowni zabójcy bazyliżków! Domokrażni pogromcy smoków i utopców! Geralt? (...) Namnożyło się wszelkiego plugastwa. W Mahakamie, w górach aż roi się od bobołaków. Po lasach dawniej aby wilki wyły, a teraz akurat: upiory, borowiki jakież, gdzie nie spluniesz wilkołak albo inna zaraza. Po wsiach rusalki i płaczki porywają dzieci, to już idzie w setki. (Sapkowski 1998a: 11)</p>	<p>»Was für Zeiten!«, seufzte Stadtvogt, »Was für lausige Zeiten! Noch vor zwanzig Jahren, wem wäre es da nur im Suff eingefallen, dass es solche Berufe geben würde? Hexer! Fahrende Basiliskentöter! Von Haus zu Haus ziehende Vertilger von Drachen und Wassermännern! Geralt? (...) Alles Mögliche Ungeziefer hat sich vermehrt. In Mahakam wimmelt es von Murmelmenschen. In den Wäldern haben höchstens die Wölfe geheult, heute aber – Vampyre, Waldteufel, auf Schritt und Tritt der Werwolf oder sonst ein Viehzeug. In den Dörfern stehlen Nixen und Banshees die Kinder, das geht schon in die Hunderte. (Sapkowski 2006: 14–15)</p>

Bestionimy aluzyjne odnoszą się do grupy istot fantastycznych, które występują także w innych dziełach literackich, kinematograficznych, muzycznych itp., będąc jednocześnie częścią szeroko rozumianej kultury masowej. Na potrzeby niniejszego tekstu termin jednostka tłumaczeniowa odnosić będziemy do występujących w tekście oryginalnym, pojedynczych leksemów (bestionimów).

Opis jednostek tłumaczeniowych

Rzeczownik *bobołak* został utworzony w nawiązaniu do leksemu *bobo*, który stosowano na obszarze Słowiańszczyzny na określenie małego demona, strasząc nim dzieci. Wspomniany leksem, jak podają Vargas oraz Zych (2017: 52), wywodzi się od rzymskiej formy *bubo* (w znaczeniu *puchacz*). Do rzeczownika *bobo* dodano morfem słotwórczy *-lak* będący jednocześnie również częścią składową innych bestionimów (zob. m.in. *wilkołak*). Istotny jest tu również fakt, że wspomniany morfem słotwórczy konstituuje także czasownik *laknąć* o znaczeniu „odczuwać głód, być głodnym, chcieć jeść” (por. [SZYM]). Nowoutworzony rzeczownik odnosiłby się tym samym do krwiożerczej istoty o aparycji wspomnianego powyżej ptaka, znęcającego się nad przerażonymi dziećmi.

Rzeczownik *bazyli szek* odnosi się natomiast, jak podają Vargas oraz Zych (2017: 32), do stworza wyklutego z „koguciego jaja umieszczonego na stercie gnojny, a wysiadywanego przez ropuchę przez okrągłe dziewięć lat”. Stwór ten „miał ciało koguta, węzowy ogon i wylupiaste żabie oczy” (por. tamże).

Rzeczownik *smok* używany jest na określenie istoty przedstawionej w poda niach i legendach na całym świecie. Vargas i Zych (2017: 346–347) podkreślają, że istota ta była postrzegana jako symbol zła i zniszczenia, a także przedstawiana jako olbrzymi jaszczur z kilkoma głowami, błotnistymi skrzydłami i ognistym oddechem.

Rzeczownik *utopiec* stosuje się jako określenie wywodzącego się ze Śląska wodnego demona powstałego z samobójcy, który zakończył swoje życie w głębinach (por. Vargas/Zych 2017: 394). Nie bez znaczenia jest, że wierzenia słowiańskie wyróżniają oprócz *utopca* jeszcze dwa inne pokrewne demony, do których należy *topielec* lub *topielnik* (wywodząca się z okolic Przemysła niewielka istota wabiona grzechem i wciągająca swe ofiary pod wodę, por. tamże: 385) oraz *wodnik* (będący demonem wodnym, który zamieszkiwał akwenty całej Słowiańszczyzny i wciągał pod wodę tych, którzy go zlekceważyli, por. tamże: 416–417). Leksem *topielec* został utworzony prawdopodobnie od czasownika *topić kogoś* w znaczeniu [SZYM] „zagłębiać, zanurzać w wodzie człowieka lub zwierzę, w celu pozbawienia życia; sprawiać, żeby coś się znalazło pod wodą, poszło na dno”, natomiast rzeczownik *utopiec* stworzono w nawiązaniu do czasownika zwrotnego *utopić się* (por. [SZYM]: „stracić życie przez pogrążenie się, zanurzenie się w wodzie (w błocie); utonąć”).

Rzeczownik *upiór* [SZYM] opisuje jako „według dawnych wierzeń ludowych: zmarły chodzący po nocy, duszący ludzi i wypijający z nich krew”. W wierzeniach ludowych był on więc synonimem leksemu *wampir*. Wykorzystywano go wielokrotnie w kontekście literackim, m.in. u Mickiewicza (2009: 5–7).

Rzeczownik *borowik* odnosi się do istoty zwanej także *leśnym dziadem*. Był to opiekun lasów i żyjących w nich zwierząt, o wyglądzie krępego, wielkogłowego starca z długą brodą i ognistym spojrzeniem (por. Vargas/Zych 2017: 56).

Leksem *wilkołak* nawiązuje w swoim znaczeniu do człowieka, który poprzez klątwę zamieniał się w dziką bestię, blakając się po świecie w pół wilczej i pół ludzkiej postaci oraz atakując ludzi i zwierzęta (por. Vargas/Zych 2017: 406–407). Opisywana postać często występuje w wielu odmiennych polisystemach (m.in. w niemieckim, por. Morgenstern 1905: 207 i in.).

Rzeczownik *rusalka* istnieje jako określenie żeńskiego demona o postaci niezwykle urodziwej dziewczyny (por. Vargas/Zych 2017: 330). [SZYM] opisuje wspomniany leksem jako „w baśniach ludowych: boginka, nimfa wodna (rzadziej polna lub leśna) wabiąca ludzi”.

Opis niemieckich ekwiwalentów

Ze względu na powszechne wykorzystywanie niektórych przedstawionych powyżej bestionimów w wielu utworach kultury masowej ich tłumaczenie nie sprawia większych problemów. Taka sytuacja zachodzi w przypadku rzeczowników *bazyliszek*, *smok* oraz *wilkołak*, których niemieckie odpowiedniki *Basilisk*, *Drache*, *Werwolf* odnoszą się na płaszczyźnie referencyjnej do istot odznaczających się identycznymi cechami, co ww. jednostki tłumaczeniowe, którym odpowiadają⁵.

Jako odpowiednik bestionimu *bobołak* tłumacz zastosował rzeczownik złożony *Murmelmensch*. Niemiecki ekwiwalent składa się z dwóch jednostek lekсыkalnych: czasownika *murmeln* opisanego w [DUD] jako „stłumionym głosem mówić coś, co nie jest przeznaczone dla uszu innych osób”⁶ oraz rzeczownika *Mensch*, który [DUD] przedstawia jako „istota mówiąca, zdolna do logicznego myślenia, działań społecznych i odróżniania dobra od zła”⁷. Utworzony przez tłumacza leksem odnosi się więc do człekokształtnej istoty, artykułującej przytłumione dźwięki. Zanikają tym samym w przekładzie krwiozercze cechy przedstawionej postaci. Z drugiej strony niemiecki leksem mógł też zostać utworzony na

5] Świadczą o tym m.in. definicje leksykograficzne przedstawione w [DUD] w odniesieniu do ww. haseł.

6] Por. [DUD]: „mit gedämpfter Stimme [in tiefer Tonlage], meist nicht sehr deutlich etw. sagen, was oft nicht für andere bestimmt ist”. Tłumaczenie wszystkich definicji słownikowych w artykule: E.L.

7] Por. [DUD]: „mit der Fähigkeit zu logischem Denken u. zur Sprache, zur sittlichen Entscheidung u. Erkenntnis von Gut u. Böse ausgestattetes höchstentwickeltes Lebewesen“.

zasadzie analogii do rzeczownika *Murmeltier* (niem. świstak) poprzez wymianę morfemu słowotwórczego –*tier* na morfem –*mensh*. Wspomniany rzeczownik byłby wówczas postrzegany jako nazwa aluzyjna opisująca człekopodobną istotę wydającą świszczące dźwięki.

Jako odpowiednik bestionimu *utopiec* zaproponowano leksem *Wassermann*, który [DUD] opisuje jako „męski duch wodny odznaczający się wrogim nastawieniem do ludzi”⁸ oraz jako „(w astrologii) znak zodiaku opisujący urodzonych między 20.01 a 18.02”⁹. Niemiecki rzeczownik jest więc postrzegany jako bezpośredni odpowiednik leksemu *wodnik*, co powoduje, że trudno jest się zgodzić z Konradem Łyjakim (2016:3), który postrzega tę propozycję tłumaczenia jako uzasadnioną. Trudność w przekładzie opisywanego bestionimu pogłębia fakt, że tłumacz nie może także skorzystać z niemieckiego ekwiwalentu *Ertrunkener*, który poprzez wzgląd na tłumaczenie twórczości Bolesława Leśmiana funkcjonuje w niemieckim polisystemie jako dokładny odpowiednik rzeczownika *topielec* (por. Leśmian 1920:126). Adekwatnym rozwiązaniem w takiej sytuacji byłoby więc stworzenie rzeczownika odczasownikowego na podstawie leksemu *ersaufen*, który [DUD] wyjaśnia jako „(pot.) utopić się”¹⁰ oraz jako „przepaść pod wodą”¹¹.

Jako ekwiwalent tłumaczeniowy dla rzeczownika *upiór* niemiecki tłumacz użył w cytowanym powyżej tekście rzeczownik *Vampir*, odnosząc się tym samym do charakterystycznego dla ludowych wierzeń Słowiańszczyzny kojarzenia postaci upióra z postacią wampira. Decyzja tłumacza jawi się w związku z powyższym jako uzasadniona i jest wyrazem konkretyzacji tekstu docelowego na płaszczyźnie referencyjnej.

Podjmując próbę tłumaczenia bestionimu *borowik* niemiecki tłumacz zdecydował się na użycie rzeczownika złożonego *Waldteufel*. Składa się on z rzeczownika *Wald* opisanego w [DUD] jako „duża powierzchnia pokryta drzewami”¹² oraz rzeczownika *Teufel*, który [DUD] przedstawia jako „adwersarz Boga, którego królestwem jest piekło; postać uosabiająca zło, szatan”¹³. Zaproponowany przez tłumacza ekwiwalent modyfikuje wygląd określanego ww. bestionimem nosiciela. Polska jednostka tłumaczeniowa odnosi się bowiem do postaci starca będącego opiekunem lasów i zwierząt. Niemiecki ekwiwalent natomiast charakteryzuje opisywaną postać na płaszczyźnie pragmatycznej i referencyjnej jako istotę o demonicznej naturze. Bardziej adekwatny w związku z powyższym byłby rzeczownik *Waldgreis*.

8| Por. [DUD]: „(Myth.) männlicher Wassergeist [der den Menschen feindlich gesinnt ist]”.

9| Por. [DUD]: „<o. Pl.> Tierkreiszeichen für die Zeit vom 20. 1. bis 18. 2.“

10| Por. [DUD]: „(salopp) ertrinken“.

11| Por. [DUD]: „mit Wasser überschwemmt werden; im Wasser versinken, untergehen“.

12| Por. [DUD]: „größere, dicht mit Bäumen bestandene Fläche“.

13| Por. [DUD]: „<o. Pl.> Widersacher Gottes, dessen Reich die Hölle ist; Gestalt, die das Böse verkörpert; Satan“.

Jako odpowiednik polskiego bestionimu *rusałka* tłumacz zdecydował się na wprowadzenie do tekstu docelowego rzeczownik *Nixe*, który w [DUD] opisywany jest jako „wodny duch z rybim ogonem”¹⁴. Porównując opis polskiej jednostki tłumaczeniowej z zaproponowanym przez tłumacza ekwiwalentem na uwagę zasługuje fakt, że leksem *Nixe* odnosi się na płaszczyźnie referencyjnej do postaci syreny. Postać *rusałki* natomiast nie jest charakteryzowana przez posiadanie rybiego ogona. W tekście translatu widoczne są więc zmiany na poziomie referencyjnym. W odniesieniu do kontekstu mitologicznego bardziej uzasadnione jest w związku z powyższym użycie złożenia rzeczownikowego *Wassernymphe*, które składa się z leksemu *Wasser* (por. [DUD]: „będąca połączeniem tlenu i wodoru przezroczysta, bezzapachowa i bezbarwna substancja o temperaturze zamarzania 0°C i temperaturze wrzenia 100°C”¹⁵) oraz *Nymphe* (por. [DUD]: „(mit.) powabna bogini przyrody”¹⁶) i odnosi się do bóstwa wodnego.

Uwagi końcowe

W niniejszym artykule dokonano opisu ośmiu bestionimów aluzyjnych zawartych w jednym opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego i ich niemieckich ekwiwalentów. W czterech przypadkach (*bazyliszek*, *smok*, *wilkołak*, *upiór*) zastosowane przez tłumacza ekwiwalenty są na poziomie referencyjnym oraz pragmatycznym dokładnymi odpowiednikami polskich jednostek tłumaczeniowych, co oznacza m.in. że są także nośnikami tych samych skojarzeń. Niezwykle pomocny okazuje się tu fakt, że wspomniane leksemy (przykładem jest tu *bazyliszek*, *smok*, *wilkołak*) są często wykorzystywane w literaturze fantastycznej, co w znacznym stopniu ułatwia znalezienie odpowiedniego substytutu (w przypadku powyższych rzeczowników są to: *Basilisk*, *Drache*, *Werwolf*). Jeden niemiecki ekwiwalent okazał się uzasadnioną konkretyzacją na poziomie referencyjnym zawartego w tekście wyjściowym bestionimu (por. tłumaczenie leksemu *upiór*). Wspomniana konkretyzacja może prowadzić do różnic na poziomie pragmatycznym, ponieważ postać upiora jest niekiedy również utożsamiana z postacią *zjawy* lub *ducha*. W trzech przypadkach (por. jednostki tłumaczeniowe: *borowik*, *utopiec*, *rusałka*) dokonano natomiast tłumaczenia nieadekwatnego. Tłumacz wprowadził do tekstu docelowego nazwy odnoszące się do zupełnie innych istot, przy istnieniu w języku docelowym adekwatniejszych odpowiedników. Wspomniane decyzje tłumacza wywarły negatywny wpływ na poziom referencyjny (zaproponowane

14| por. [DUD]: „(germ. Myth.): weiblicher Wassergeist (mit einem in einem Fischschwanz endenden Unterkörper“.

15| por. [DUD]: „(aus einer Wasserstoff-Sauerstoff-Verbindung bestehende) durchsichtige, weitgehend farb-, geruch- u. geschmacklose Flüssigkeit, die bei 0C gefriert u. bei 100C siedet“.

16| por. [DUD]: „(griech.-röm. Myth.) anmutige weibliche Naturgottheit“.

przez tłumacza bestionimy odnoszą się do innych istot) i pragmatyczny translatu (odbiorcy tekstu docelowego dostarczana została zupełnie inna charakterystyka występujących w tekście wyjściowym istot; taka sytuacja ma miejsce m.in. w przypadku przetłumaczenia leksemu *borowik* jako *Waldteufel*, gdzie skojarzenie z mieszkającym w lesie starcem zastąpione zostało przez skojarzenie z żyjącym w lesie diabłem). W jednym przypadku zachodzi sytuacja nieprzetłumaczalności. Wynika ona przede wszystkim z cech formalno-lingwistycznych jednostki tłumaczeniowej, ponieważ w języku docelowym nie sposób oddać formalnie wszystkich skojarzeń i aluzji, które może wywołać w świadomości odbiorcy tekstu docelowego rzeczownik *bobołak* (skojarzenie z żarłocznością jako cechą zachowania opisanej istoty ze względu na obecność morfemu słowotwórczego *-lak*, a także z jednej strony błędne skojarzenie z dziecięcą aparycją wynikające z dosłownej interpretacji morfemu słowotwórczego *bobo*, z drugiej zaś z postacią sowy, które powstaje w nawiązaniu do wspomnianej powyżej formy *bubo*).

Bibliografia

- Cooper, John C. (1998). *Zwierzęta symboliczne i mityczne*. Poznań. (tłum. A. Kozłowska-Ryś, L. Ryś).
- Day, David (2001). *Bestiariusz Tolkienowski*. Poznań. (tłum. R. Giedrojć, J. Kokot, J. Z. Lichański).
- Debus, Friedhelm (2012). *Namenkunde und Namengeschichte*. Berlin.
- Deutsches Universalwörterbuch DUDEN* (2007). Mannheim/ Leipzig/ Wien/ Zürich. [DUD]
- Duszyński, Henryk (2012). „Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych”. W: *Homo Ludens* 1/4. S. 63–86.
- Elsen, Heike (2008). *Phantastische Namen. Die Namen in Science-Fiction und Fantasy zwischen Arbitrarität und Wortbildung*. Tübingen.
- Encyclopaedia Britannica* (2019). (<https://www.britannica.com>, dostęp 04.01.2019)
- Even-Zohar, Itamar (1990). „Polysystem studies”. W: *Poetics today* 11/1. Tel-Aviv.
- Ingarden, Roman (1964). *Der Streit um die Existenz der Welt*. Tom 1. Tübingen.
- Ingarden, Roman (1968). *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerkes*. Darmstadt.
- Kiklewicz, Aleksander (2006). *Język, komunikacja, wiedza*. Mińsk.
- Koller, Werner (1992). *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. Heidelberg-Wiesbaden.
- Koller, Werner (1998). „Übersetzungen ins Deutsche und ihre Bedeutung für die Sprachgeschichte”. W: Besch, W. (red.) *Sprachgeschichte: Ein Handbuch zur Geschichte der deutschen Sprache und ihrer Erforschung*. Berlin/ New York. S. 210–228.
- Kowalski, Piotr (2000). *Zwierzozłəkoupiory, wampiry i inne bestie. Krwiożercze upiory i erozja symbolicznej interpretacji*. Kraków.

- Lamping, Dieter (1983). *Name in der Erzählung. Zur Poetik des Personennamens*. Bonn.
- Lesner, Emil D. (2017a). „Materia Magica im Übersetzungsprozess. Hyperphysionyme und Methoden ihrer Übersetzung“. W: *Studia Translatorica* 8. S. 105–119.
- Lesner, Emil. D. (2017b). „O tworzeniu i technikach przekładu tzw. „easter eggów” na wybranych przykładach z trylogii gier komputerowych „Wiedźmin” i jej tłumaczenia na język niemiecki”. W: *Lingwistyka stosowana* 23. S. 197–212.
- Leśmian, Bolesław (1920). „Topielec”. W: Krawczyńska, D. (red.) *Panorama literatury polskiej XX. wieku: Poezja*. Tom. 1. Warszawa. S. 126.
- Lipiński, Krzysztof (2004). *Vademecum tłumacza*. Kraków.
- Lovecraft, Howard P. (2008). „Przez bramy srebrnego klucza”. W: Lovecraft, H. P. (red.) *Sny o terrorze i śmierci*. Poznań. S. 481–522. (tłum. Robert P. Lipski).
- Łyjak, Konrad (2016). „In der Welt von Murmelmenschen, Waldschraten und Werratten. Eine Analyse der deutschen Übersetzung der Erzählsammlungen *Ostatnie życzenie* und *Miecz przeznaczenia* von Andrzej Sapkowski hinsichtlich der Eigennamen und der Namen von mythologischen Kreaturen“. (<http://www publikacje.edu.pl/pdf/9014.pdf>, dostęp 04.01.2019).
- Mickiewicz, Adam (2009). *Dziady*. Poznań.
- Morgenstern, Christian (1905). „Der Werwolf“. W: Morgenstern, Ch. *Gesammelte Werke in einem Band*. München 1989. S. 207
- Neubert, Albrecht (1973). „Invarianz und Pragmatik“. W: *Neue Beiträge zu Grundfragen der Übersetzungswissenschaft*. tom 5/6. Leipzig. S. 13–26.
- Newmark, Peter (1998). *A Textbook of Translation*. Oxford / New York.
- Ronneberger-Sibold, Elke (2004). „Warenamen“. W: Brendler, A./ Brendler, S. (red.) *Namenarten und ihre Erforschung. Ein Lehrbuch für das Studium der Onomastik. Anlässlich des 70. Geburtstages von Karlheinz Hengst*. Hamburg. S. 598.
- Rudolf, Edyta (2001). *Świat istot fantastycznych we współczesnej literaturze popularnej*. Wałbrzych.
- Sapkowski, Andrzej (1998a). „Granica możliwości”. W: Sapkowski A. *Miecz przeznaczenia*. Warszawa. S. 5–78.
- Sapkowski, Andrzej (1998b). *Ostatnie życzenie*. Warszawa.
- Sapkowski, Andrzej (2001). *Rękopis znaleziony w smoczjej jaskini*. Warszawa.
- Sapkowski, Andrzej (2006). *Der letzte Wunsch*. München. (tłum. Erik Simon).
- Sulikowski, Piotr (2016). *Der literarische Text und I-Faktoren in der Übersetzung. Anhand ausgewählter Werke Zbigniew Herberts im Deutschen und im Englischen*. Frankfurt a. Main.
- Szymczak, Mieczysław (1981). *Słownik języka polskiego*. Warszawa. [SZYM].
- Tolkien, John R. R. (1997). *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Warszawa.
- Vargas, Witold/ Zych, Paweł (2017). *Bestiariusz słowiański. Część pierwsza i druga*. Olszanica.

Żegnałek, Zefiryra (2005). „Wielowarstwowość i fazowość budowy dzieła sztuki literackiej na podstawie ‘O dziele literackim’ Romana Ingardena”. (www.filozofia.pl/old/zf05/teksty/Zefiryra_Zegnalek.pdf, dostęp 16.01.2014).

Emil D. Lesner

Uniwersytet Szczeciński

Instytut Filologii Germańskiej

Al. Piastów 40B

71-064 Szczecin

emil.daniel.lesner@gmail.com

ORCID: 0000-0001-6999-1285