Makary Sierpiński
II Liceum Ogólnokształcące im. Marii Skłodowskiej-Curie
w Gorzowie Wielkopolskim

JĘZYK W WYPRAWACH DO INNYCH ŚWIATÓW. OSOBLIWOŚCI JĘZYKOWE LITERATURY SCIENCE FICTION I FANTASY NA PRZYKŁADZIE INNOWACJI LEKSYKALNYCH I GRAMATYCZNYCH WPROWADZANYCH W TEKSTACH TYCH GATUNKÓW*

Literatura towarzyszy ludzkości od zarania dziejów. Okresy rozwoju poszczególnych jej dziedzin różniły się między sobą intensywnością i długością trwania, jednakże wszystkie przyczyniły się do jej rozpowszechniania. Na przestrzeni epok popularność zdobywały różne jej gatunki, a pisarze stosowali odmienne techniki i środki wyrazu. Zróżnicowanie zauważamy również w podejmowanych przez nich zagadnieniach oraz sposobie ich ukazania. Na współczesnym rynku wydawniczym niezaprzeczalnie króluje wszelkiej maści fantastyka. Gusta dzisiejszej publiczności nie powinny nas jednak dziwić.

W swoim eseju *O baśniach* John Ronald Reuel Tolkien poświęca dłuższą chwilę odczuwanej przez człowieka potrzebie uwolnienia się od rzeczywistości. Zjawisku temu nadaje miano fantazji, zauważając, iż uwolnienie owo wiąże się z ucieczką w świat wyobraźni. Tego rodzaju przeżycia oferuje nam sztuka fantastyczna dzięki swej niecodzienności. Profesor zaznacza, że nierealność wydarzeń przedstawionych w tego typu utworach zmusza nas do otwarcia się na to, co nieznane bądź nieoczywiste, zmieniając nasz sposób postrzegania świata. Tolkien wyróżnia jeszcze jedną istotną funkcję fantazji. Podkreśla, iż stanowi ona pocieszenie dla odbiorcy, oferując mu spełnienie najbardziej nierealnych pragnień i nad wyraz pozytywne zakończenie.

Wiarygodny świat fantastyczny wymaga jednakże skupienia się na różnych jego płaszczyznach. Autorzy powieści fantasy oraz science fiction, posługując się rozmaitymi innowacjami leksykalnymi i gramatycznymi, wprowadzają do swoich dzieł liczne twory swej imaginacji w postaci nazw kuriozalnych stworzeń, nadnaturalnych zjawisk czy nietypowych społeczeństw. Niektórzy z nich, jak chociażby John Ronald Reuel Tolkien, wzbogacają swoje utwory o własnoręcznie robione mapy bądź ilustracje. Pisarze gustujący w realiach średniowiecznych mają jednakże tę przewagę nad pozostałymi twórcami, iż nie muszą drobiazgowo objaśniać każdego elementu kreowanej rzeczywistości, jako że czytelnicy posiadają częściowe w niej rozeznanie dzięki znajomości historii i dawnej kultury. Autorzy dzieł science fiction wybieganiem w przyszłość skazują się na ostrożne operowanie tworzonymi określeniami oraz szczegółowe ich tłumaczenie. Podróż w cza-

* Praca napisana w ramach etapu szkolnego 52. Olimpiady Literatury i Języka Polskiego pod opieką mgr Agnieszki Regulskiej.

sie, którą fundują swoim czytelnikom, wymaga od nich również wywołania wrażenia technologicznego postępu, tak często kojarzonego z cywilizacjami przyszłości.

Jeden z najczęściej występujących elementów stanowią różnorakie wynalazki. Stanisław Lem do nazewnictwa z nimi związanego wykorzystywał technologicznie brzmiące formanty wydzielane z istniejących pojęć. *Smokoreduktor* pojawiający się w opowiadaniu *Wyprawa trzecia, czyli smoki prawdopodobieństwa*, podobnie jak *smokoindykator* czy *drakodestruktor*, zawdzięcza swój wydźwięk wywodzącemu się z łaciny sufiksowi „-tor" dodawanemu do nazw wykonawców czynności lub urządzeń. Warto zauważyć, iż czasowniki wykorzystane do utworzenia tych określeń również mają łacińskie korzenie, tak samo zresztą jak wyróżniający się prefiks „drako-", pochodzący od *draco* oznaczającego smoka. Co ciekawe, słowo to sięga swoimi początkami jeszcze do starogreckiego *drakon*. W przypadku pozostałych określeń dostrzegamy prostszą, polską wersję „smoko-".

Nasza przygoda z gadzinami na tym się jednak nie kończy, gdyż na miano to zasługuje również ten, kto ulegnie działaniom... *egocentryzatorów ze sprzężeniem narcystycznym*. Machiavelli z pewnością byłby dumny z Trurla z powodu ich wynalezienia, my jednak oddamy należyty hołd Lemowi za mistrzowską zabawę słowem. Wielofunkcyjny sufiks „-tor" w połączeniu z egocentryzmem (wywodzącym się notabene od łacińskich *ego* – ja oraz *centrum* – środek) zaznajamia nas z przeznaczeniem i postacią opisywanego mechanizmu, narcystyczne sprzężenie z kolei przydaje mu wyjątkowo technicznego (i nad wyraz egoistycznego) brzmienia.

Egocentrykiem okazał się również *bogotron*, machina skonstruowana przez Klapaucjusza w opowiadaniu *Altruizyna, czyli opowieść prawdziwa o tym, jak pustelnik Dobrycy kosmos uszczęśliwić zapragnął i co z tego wynikło*. Ten niewyobrażalnych rozmiarów komputer (wypełniał wnętrze jednego z większych księżyców) potrafił udzielić odpowiedzi na dowolne pytanie i wykonać każde powierzone mu zadanie, niezależnie od stopnia jego trudności (czasem wręcz absurdalne). Boska cząstka jego nazwy nawiązywała do tych właśnie bezkresnych możliwości, sufiks „-tron" natomiast, podobnie jak w wyrazach typu mechatronika czy technotronika, wskazuje na związki z elektroniką. Przyrostek ten podobną funkcję pełni również w przypadku wytwarzającego ziejące ogniem bestie *smokotronu* czy zaznajamiającego z arkanami sztuki miłosnej *kobietronu*. Ten ostatni okazał się jednakże nieskuteczny, toteż Trurl w celu zaradzenia narastającemu konfliktowi postanowił zainstalować na granicach *dzieciomioty*. Podobnie jak kulomiot ciska kulą, tak w broni konstruktora za amunicję służyły dzieci. Jakkolwiek nieprzyjemnym wrogiem byłyby niemowlęta miotające różnymi rzeczami (a wiemy dobrze, że nasze pociechy w pieluszkach mają czym miotać), oseskowy desant może się okazać znacznie poważniejszy w skutkach.

Kobietron doprowadził jednakże do skonstruowania jeszcze jednego urządzenia – *miłościomierza*. Charakterystyczna końcówka wskazuje na pomiarowe przeznaczenie,

które z kolei wymaga od nas zastosowania odpowiednich jednostek. Również i na tym froncie Lem wykazał się nie lada kreatywnością. *Megamory*, *kilomiły*, *gigacałusy*, *megapieszcze* – określenia te zyskały właściwe brzmienie dzięki rozpoznawalnym prefiksom, które kojarzyć możemy z mega- czy gigabajtami oraz kilogramami i kilometrami. Szerokim zastosowaniem cieszył się również sufiks „-on", występujący chociażby w *bogonach* lub *smokonach*. Wszystkie te innowacje zostały ubarwione nutką absurdu w postaci niepoprawnych matematycznie *szesnastu kwintokwadrylionów heptylionów* z *Cyberiady* czy *godziny 27.* z *Powrotu z gwiazd*.

Bogactwo słowotwórcze odnajdujemy również w *Kongresie futurologicznym*. Główny bohater opowieści, Ijon Tichy, odurzony halucynogennym gazem, przeżywa wizję przyszłego świata, w którym ludzie zaspokajają wszelkie swe potrzeby przy pomocy różnorakich specyfików. Najczęściej stosuje się *maskony* – substancje maskujące niedoskonałości otoczenia. Wyraz ten zawdzięcza swe brzmienie i łatwość zrozumienia dzięki połączeniu oczywistego tematu „mask-" z wielofunkcyjnym sufiksem „-on", przywodzącym na myśl nazwy chemicznych substancji. Przyrostek ów występuje zazwyczaj w nazwach ketonów takich jak aceton oraz niektórych pierwiastków, np. argonu, cyrkonu czy kryptonu. Lem wykorzystywał go przy kreowaniu specyfików związanych z wojskowością – pojawiają się tu *taktykon*, dający poczucie posiadania taktycznych zdolności, wywołujący artyleryjne halucynacje *tankon* utworzony od dawnego „tank", oznaczającego czołg, a także *bombon*, oferujący wizję nalotu dywanowego i *kadaweron* o intrygującej łacińskiej etymologii (*cadaver* stanowi odpowiednik polskiego trupa).

Nie jest to jedyny przypadek wykorzystywania przez Stanisława Lema znajomości języków obcych. Na przestrzeni *Kongresu futurologicznego* napotykamy liczne substancje o egzotycznym brzmieniu. W *farmakopeum*, religijnej *sięgarni* (książki czyta się, zażywając tabletkę, a w przyszłościowych księgarniach po owe tabletki wystarczy sięgnąć na półkę) zaopatrzyć możemy się w *teodictinę* i *absolventię*, *christinę* i *antychristinę* czy *metamoricę* i *sakrantal*. Wszystkie te pojęcia pochodzą od łacińskich terminów teologicznych. Ostatnie z nich, ze względu na swą popularność, funkcjonuje w formie spolszczonej. W utworze spotykamy liczne tego typu przykłady – odwracający proces starzenia *rejuwenal* (łac. *iuvenis* – młody) czy wzmagający empatię *mizerykordiał* (łac. *misericordia* – miłosierdzie) to jedynie niektóre z nich.

Zauważamy tu również kolejny stosowany przez Lema formant – „-al". Występuje on w różnych kombinacjach, nadając tworzonym pojęciom chemicznego brzmienia. *Sonetal* pomoże nam przy pisaniu sonetów, *amnestal* pozwoli zapomnieć o kłopotach, a połączenie *protestalu* z *rewoltalem* i *refutalem* obudzi w nas chęć do sprzeciwu oraz wzmoże naszą asertywność. Po zażyciu *pietalu* z kolei przeżyjemy duchowe odrodzenie w wierze. Dostrzec możemy tu ponownie inspirację łaciną – *pietas* to m.in. określenie pobożności.

Obcojęzyczne interferencje na tym się jednak nie kończą. W utworze odnajdziemy także rozweselający *felicytol* utworzony od łacińskiego *felicitas*, nazywającego szczęście, poprawiający pamięć *mementan*, słusznie przywodzący na myśl słynne „Memento mori!", sympatyczny *amikol* (łac. *amicus* – przyjaciel), wywołującą wojenne halucynacje *kryptobellinę* (gr. *kryptós* – schowany, ukryty oraz łac. *bellum* – wojna), a także *konwertek*, *kredybiliny* o złożonej nazwie opartej na czasowniku *credo*, oznaczającym po łacinie „wierzyć". Lem umieścił w *Kongresie futurologicznym* również drobny słowotwórczy dowcip – jeden z wymienianych przez bohaterów środków nosi miano *razkozianka mortyny*. Nawiązuje ono do popularnego powiedzenia „Raz kozie śmierć" – jednorazowa przygoda zwierzęcia stała się *razkoziankiem*, a jej niemiły koniec – po drobnej latynizacji – *mortyną*. Zręczne operowanie środkami językowymi umożliwia Lemowi wprowadzenie do utworu nieskończonej ilości wyimaginowanych substancji, dopełniających obrazu wysoce zaawansowanej farmacji przyszłości.

Z odmiennym zapleczem aptekarskim zapoznać się możemy podczas lektury dzieł Johna Ronalda Reuela Tolkiena. Literatura fantasy nie pozwala pisarzom na zaawansowane praktyki lekarskie i rozwinięty przemysł farmaceutyczny, otwiera jednakże wiele innych możliwości, takich jak alchemiczne wytwory czy ziołolecznictwo. Tolkienowskie elfy ze względu na swą relację z naturą znacznie częściej korzystały z tej drugiej metody. Wielką sławą cieszyła się roślina zwana *athelasem*. Warto podkreślić, iż jej nazwa pochodzi z sindarinu, jednego z licznych stworzonych przez Profesora języków – w tym wypadku za wyrazy podstawowe należy uznać tajemnicze *athae*, którego dokładnej definicji nie znamy (najprawdopodobniej utworzone zostało od rdzenia „-ath-" występującego w słowach związanych z pomocą) oraz *lass* oznaczające liść. W quenyi (potocznie określanej jako elfia łacina) roślina ta nazywa się *asëa aranion* (*asëa* niewiele różni się od sindarińskiego *athae*, *aranion* z kolei pochodzi od słowa *aran* – król), we Wspólnej Mowie natomiast *athelas* nosi miano *królewskiego ziela*. Wiąże się to z jego zastosowaniem – w rękach pospolitych ludzi stanowi on jedynie chwast o przyjemnym zapachu, nadający się do karmienia świń i pomagający przy bólach głowy, jednakże, gdy przyrządzony zgodnie z wiedzą posiadaną m.in. przez gondorskich królów (otrzymali ją oni najprawdopodobniej od elfickiej krwi przodków), zyskuje wzmacniające i uspokajające działanie. Potrafi również leczyć wyniszczający psychikę Czarny Dech. Co ciekawe, zapach królewskiego ziela każda osoba odbiera inaczej. Faramirowi kojarzył się on z chłodnym, wilgotnym porankiem, Éowinie przypominał świeże górskie powietrze, a hobbitowi Merry'emu przywiódł na myśl woń wrzosów i kwitnących drzew owocowych z rodzinnych stron. Podobną właściwość wykazuje również *woda entów*, podstawowy napój mieszkańców Fangornu. W zależności od pory dnia i potrzeb spożywającego, jej smak kojarzyć się mógł z zapachem starego lasu w chłodnej nocnej bryzie lub przypominał syty posiłek z ziemistym akcentem.

W Śródziemiu pijano jednakże i inne intrygujące napoje. Każda rasa produkowała charakterystyczny dla siebie napitek, większość z nich wzorowano jednak na elfickim *miruvorze*. Ten z kolei stanowił uboższą wersję *mirubhōzu*, świątecznego nektaru Valarów. Nazwa jego wywodzi się z valarinu (który to, co nie powinno już nas dziwić, należy do grupy stworzonych przez Tolkiena narzeczy) i oznacza najprawdopodobniej „miodowe wino" (*mirub* – wino). Co ciekawe, inspirację dla Tolkiena stanowiły dwa gockie słowa: *midu* oznaczające miód pitny oraz *wopeis* – słodki. Przedstawia to jednak nieco odmienną od valarińskiej etymologię. Dodatkowo, w różnych utworach pojawiają się wzmianki, jakoby *miruvor* nie zaliczał się do napojów alkoholowych. Nie zgadza się to z przedstawionymi koncepcjami etymologicznymi, traktującymi o winie. Natłok zróżnicowanych interpretacji czyni doszukanie się właściwych wyrazów podstawowych niezwykle problematycznym.

Poza *miruvorem* elfy produkowały również wyjątkową żywność, spośród której największą sławą cieszył się *lembas*, chleb podróżny potrafiący nasycić dorosłego człowieka jednym skromnym kęsem. Jego nazwa pochodzi od dwóch sindarińskich słów: *lenn* – podróż oraz *mbass* – chleb. Należy zaznaczyć, iż jego queneyskie miano, *coimas*, oznaczało chleb życia. Wiąże się to z jego pierwowzorem. Tolkien, będąc głęboko wierzącym katolikiem, zawierał w swych dziełach liczne elementy o symbolicznym znaczeniu, religijne alegorie nawiązujące do doktryny Kościoła. *Lembasy* stanowiły odwzorowanie wiatyku, komunii udzielanej osobie bliskiej śmierci, mającej zapewnić jej pokarm na ostatnią wędrówkę. Również i w etymologii terminów dostrzegamy podobieństwa: wiatyk pochodzi od łacińskiego *via* oznaczającego drogę oraz sufiksu „-aticus". Podług analogicznego schematu skonstruowane zostały sindarińskie *lembasy*.

Podobnie jak w przypadku *miruvoru*, wypieki te miały inne swoje odpowiedniki. Dość wierne ich odwzorowanie stanowiły *kramy*, trwałe, lecz dość ubogie smakowo chleby, zabierane na długie wyprawy przez ludzi z Dale i Esgaroth. Wytwarzano je z drobno mielonej mąki, co znalazło również odbicie w ich nazwie – noldorińskie *cram* pochodzi od rdzenia „-krab-", oznaczającego dociskać (w tym wypadku zapewne z użyciem rozcieracza kamienia żarnowego). Pewnej inspiracji możemy się również doszukiwać w angielskim czasowniku *cram* oznaczającym opychać się. Pod kątem właściwości odżywczych esgarockie pieczywo przypominało swój elficki pierwowzór, pozbawione było ono jednak wszelkich walorów smakowych. Wzmianka o tym przysmaku pojawia się również w wierszu *Perry Winkle* z tomiku *Przygody Toma Bombadila*. Samotny Troll uczy w nim tytułowego hobbita Perry'ego sztuki wypiekania *kramowych sucharów*. Wystąpienie takiej nazwy utwierdza nas jedynie w przekonaniu co do smaku i tekstury tolkienowskiego pieczywa.

Podobne, choć znacznie mniej odżywcze danie odnajdziemy w *Powrocie z gwiazd*. Bohaterowie wybierają się pewnego wieczoru na drobny posiłek do niewielkiej restauracji. Zamawiają tam *bonsy*, tajemniczo wyglądające placuszki. Jak się okazuje, konsy-

stencją przypominają one francuski omlet. Smakowo zbytnio się nie wyróżniają, choć w dodawanej do nich brunatnej masie wyczuć można dość ostry posmak. Podobnie jak *kramy* czy *lembasy*, lemowskie specjały dość szybko zaspokajają głód, pozostawiając jednakże miejsce w żołądku na niewielką dokładkę.

Po sytej kolacji bohaterowie lektury decydują się na alkoholową degustację. Na początek zamawiają tajemniczą *pławę*, która okazuje się najzwyklejszą kawą, wystylizowaną jedynie na potrzeby ukazania wady wymowy pracującego w restauracji robota. To nie jedyny przykład modyfikacji stylu wypowiedzi. W utworze spotykamy się z potocznie brzmiącymi frazeologizmami, takimi jak „To tylko kals!" czy „Orka do niczego", kolokwializującymi kwestie bohaterów, w *Cyberiadzie* natomiast odnajdujemy pełne fragmenty z dialektyzacją i archaizacją („A toć takuteńkie miał wszystko jak wasza miłość! – rzekł drżącym nieco głosem. – Takuteńki rychtunek i w ogóle...") czy stylizacją na parasygmatyzm z zamianą głosek syczących na szumiące („A na czo panu szołtysz?").

Podczas testu napojów wyskokowych poznajemy również takie wymyślne trunki, jak *prum*, *extran* czy *morr*. Ich nazwy niewiele nam mówią, możemy jedynie snuć przypuszczenia co do domniemanych ich właściwości. *Morr* pozwala założyć, iż po jego wypiciu człowiek staje się morowy. Możliwe również, że cecha ta określa sam trunek, świadcząc o jego jakości. *Extran* z kolei przywodzi na myśl łacińskie słowo *extra* oznaczające „na zewnątrz". Taka etymologia zdecydowanie nie zachęca do bliższego poznania owego napoju.

Przyszłościowe napitki odnajdujemy także w *Cyberiadzie*. Wielokrotnie pojawia się w niej *smoła jonowa*. Toksyczność czarnej mazi pozwala nam przypuszczać, iż płyn ten zaliczylibyśmy prędzej do napojów wyskokowych niźli koktajli owocowych. Ciekawe zjawisko stanowią również *elektrety*. Nietrudno się domyślić, iż stanowią one połączenie prefiksu „elektro-" ze zwyczajnymi kotletami.

Warto zauważyć, iż rozwój gastronomii pozwolił także na utworzenie nowych stanowisk pracy. W *Kongresie futurologicznym* dowiadujemy się o *kompoterze*, czyli... komputerze nalewającym kompot! W dalszej części utworu poznajemy pozostałych „cyberpracowników". *Kąputer* nas wykąpie, *komposter* zapewni nawóz dla roślinek, z *commeputainerem* utniemy krótką pogawędkę po francusku, a na zawołanie „Ober!" przybędzie do nas w podskokach *kelputer*. W wypadku chamskich żarcików *chamaków* zwrócić się możemy do *prokureterka*, a gdyby jeden z owych psikusów zakończył się fatalnie, potrzebowalibyśmy pomocy *grobota*. Jeżeli jednakże okazałby się on stroniącym od pracy *wymigaczem* i *uchylcem*, powinniśmy zgłosić zażalenie u *nadgrobota*. Przed powrotem do domu złożylibyśmy wizytę *pucybuterowi* (oby tylko nie okazał się zbuntowanym *pucybunterem*) i z czystym obuwiem wkroczylibyśmy do mieszkania.

Cyberiadzkie roboty różnią się od tych przedstawionych w *Kongresie futurologicznym* zarówno pod względem funkcji, jak i nazewnictwa. Na najwięcej uwagi zasługują zdecydowanie *elektrycerze*, którzy dzięki jednemu prefiksowi przenoszą się w czasie

o ponad dziesięć wieków. Uwagę przykuwają również zepsuci moralnie *degenerałowie*, *cybernantki* do opieki nad małymi komputerkami oraz *smokologowie* badający zagadki *smokologii probabilistycznej*. Dodajmy również ku przestrodze, iż należy wystrzegać się *faszyn* o przesadnie nacjonalistycznych poglądach.

Co ciekawe, w utworach Lema nie padają nazwy futurystycznych sportowców, mimo że temat sportu nierzadko przewija się w literaturze, również tej mniej konwencjonalnej. Niestety, nie zawsze istnieje możliwość ukazania jego szerokiego spektrum. Dyscypliny sportowe występujące w utworach fantasy nie mogą poszczycić się zbyt wielką oryginalnością. Autorzy tego typu dzieł zobowiązani są do przestrzegania pewnych kryteriów stosownych dla cywilizacji w określonej fazie rozwoju, dlatego najczęściej spotykamy się z urozmaiconymi konkurencjami znanymi nam ze starożytności bądź intrygującej nazwie – *Balansyer Zadni Ściągany*. Nie zostaje jednak powiedziane, na czym owa konkurencja polega – pisarz pozostawia czytelnikom pole do własnych rozważań. Wstępne założenie okazuje się dość oczywiste – *Balansyer* musi mieć związek z równowagą. Zastanówmy się więc nad istniejącymi dzisiaj tego typu sportami. Na myśl przychodzą od razu chodzenie po linie, balansowanie na piłce, słupie czy akrobacje na trapezie. Należałoby jednakże wziąć również pod uwagę drugi człon nazwy. Owa „zadność" *Balansyera* każe nam przywołać takie konkurencje, jak jeździectwo bądź rodeo. Wykorzystują one zmysł równowagi siedzącego (na zadzie zwierzęcia) zawodnika. Czyżby lemowski sport stanowił urozmaiconą akrobatykę na grzbietach byków znaną już w starożytnej Grecji pod określeniem tauromachii? Czy poddani króla Baleryona ujeżdżali mechaniczne zwierzęta? Czy to na tym polegał słynny *Balansyer*? Zanim utwierdzimy się w tym przekonaniu, sięgnijmy jeszcze po trzeci, ostatni człon omawianej nazwy – „ściągany". Jak wszyscy wiemy, do ściągania potrzebujemy ściąganego i ściągającego. Rozważmy tudzież kolejną możliwość. Być może nasza tajemnicza konkurencja to robotyczne jeździectwo, w którym zawodnicy zrzucają siebie nawzajem z wierzchowców? Bazując na otrzymanych informacjach, jest to najbardziej prawdopodobna i zawierająca najwięcej szczegółów interpretacja.

W *Powrocie z gwiazd* poznajemy równie tajemniczą dyscyplinę – *tereo*. Dowiadujemy się jedynie, iż w *tereo* się gra, co pozwala nam wykluczyć większość akrobatyki i lekkoatletyki. Wskazówkę stanowi również kontekst rozmowy – bohaterka utworu, Nais, przedstawia głównemu protagoniście, Halowi Breggowi, popularne sposoby na spędzanie wolnego czasu. Z dostępności *tereo* wnioskować możemy, że nie jest ono konkurencją zespołową, a raczej sportem indywidualnym. Wciąż nie wiemy jednak, na czym polega. Zastanówmy się więc nad nazwą. Za wielce prawdopodobne należałoby uznać, iż *tereo* wyderywowało ze starogreckiego *stereos* oznaczającego solidny, sztywny. Załóżmy więc, że do naszej gry wykorzystuje się solidne i sztywne drewniane pale. Jej natura wyklucza bieganie dookoła owych słupów, toteż uznajmy, że stanowią one cel, w który czymś rzucamy. Bazując na współczesnych podobnego typu sportach takich

jak ringo (w uproszczonym wariancie towarzyskim), przypuszczać możemy, iż do owej konkurencji wykorzystujemy gumowe krążki. Tereo swą tajemniczością stawia przed nami nie lada wyzwanie, jednakże dzięki etymologicznym rozważaniom jesteśmy w stanie odpowiedzieć na pytanie o zasady tej bliżej nam nieznanej dyscypliny.

Znacznie łatwiejsze do rozszyfrowania nazwy otrzymały gry i zabawy przedstawione w jednej z historii z *Bajki o trzech maszynach opowiadających króla Genialona*. Najpierw poznajemy *wisielca i wisiołkę*. Zasady nie zostają objaśnione, lecz pierwszy człon nazywa znaną nam grę. Podejrzewać możemy, iż bohaterowie opowiadania poza klasycznym wisielcem rysują również jego żeński odpowiednik, być może dodając mu sukienkę, kokardkę lub długie włosy. Odpowiedź na pytanie, co nazywamy *wisiołką*, nasuwa się więc sama. Mnogość interpretacji daje nam natomiast pojawiające się w tekście *solone-pieprzone*. Nazwa ta stanowi swego rodzaju utarte połączenie i przywodzi na myśl zabawy o podobnie skonstruowanej nazwie, np. ciepło-zimno. Przywołajmy jednak pewną figurę origami zwaną solniczką – prosta w wykonaniu i w użyciu, często wykorzystywana do gry w... piekło-niebo! W takiej sytuacji możemy przypuszczać, iż solone-pieprzone to przyszłościowa wizja popularnej dziecięcej zabawy.

Bez względu na zasady, wszystkie dyscypliny oddziałują w pewien sposób na widza i zawodnika. Powszechnie wiadomo, że rozgrywki sportowe budzą wielkie emocje w niejednym kibicu. Zdarza się niestety, iż nie znajdują one dla siebie innego ujścia niż poprzez wykrzyczany epitet. Wendecjusz Ultoryk Amentyk z *Bajki o trzech maszynach opowiadających króla Genialona* umożliwił nam zaznajomienie się z pokaźnym zbiorem przyszłościowych obelg. Znalazły się pośród nich takie określenia, jak *skurczymufa*, *dręczyblacha* czy *dusirob*. Nietrudno się domyślić, że ich mechaniczne brzmienie wynika z robotycznej rzeczywistości bohaterów. Skąd jednak pomysł na pozostałe człony? W przypadku *skurczymufy* Lem inspirował się zapewne naszym skurczybykiem, *dusirob* z kolei nawiązuje do dusigrosza. Tego typu złożenia sprawiają, iż mimo nieznajomości znaczeń tych określeń, podświadomie odczuwamy ich przekaz. Mniej intuicyjne okazują się *rdzypołć*, *dręczyblacha* oraz *otrzyjpysk*, aczkolwiek nagromadzenie negatywnie się kojarzących cząstek (temat „-dręcz-", połączenie rdzy ze zbitką spółgłosek, pejoratywny pysk) nadaje im zamierzonego wydźwięku.

W dziełach Tolkiena spotykamy nieco dłuższe struktury wyróżniające się swą oryginalnością. Zaobserwować jedną z nich mamy okazję w przypadku utartego porównania, którym posłużył się Aragorn w *Bractwie Pierścienia*. Stwierdza on, iż Gandalf „odnajduje drogę w ciemnościach lepiej niż koty królowej Berúthiel", które wysłane uprzednio na przeszpiegi, co wieczór wiernie wracały do komnat swojej władczyni i zdawały jej relację z życia prywatnego mieszkańców Osgiliath. Oparcie porzekadła o wydarzenia z odległej przeszłości nadaje wykreowanej rzeczywistości głębi i realizmu. Zwierzęce powiedzonko odnajdziemy również w *Cyberiadzie*, gdzie Chloryan Teorycy Klapostoł, uskarżając się nad swoim losem, stwierdza, iż nawet „cybernardyn kulawy

go nie pochwalił". Lem tym sposobem czyni, rzecz jasna, nawiązanie do popularnego sformułowania o psie z kulawą nogą.

Poświęćmy jednakże drobną chwilkę na docenienie słowotwórczej zabawy, jaką przy pomocy *cybernardyna* przedstawia nam Stanisław Lem. Dodany do nazwy istniejącego zwierzęcia przedrostek „cyber-" nadaje mu przyszłościowego brzmienia. Mamy wręcz podstawy wierzyć, iż nasz futrzasty przyjaciel bardziej przypomina pupilka Terminatora niż kochanego Beethovena. Nie jest zresztą odosobniony w tym językowym urobotycznieniu. Król Okrucyusz z *Cyberiady* poszczuł potwora Trurla i Klapaucjusza swą myśliwską sforą psów, w skład której wchodziły *cyberbety* (pochodzące zapewne od francuskich barbetów zręcznie wkomponowanych w nazwę) oraz *cybernosy*, których wiele mówiące miano każe nam zwrócić uwagę na pewien szczegół ich fizjonomii. Technologiczne ulepszenia na niewiele się jednak zdały w walce z tworem konstruktorów, toteż Okrucyusz wraz ze swoimi rycerskimi towarzyszami zmuszony był do szarży na wiernych *cyberkoniach* i *cyberumakach* (które notabene stanowią kolejny przykład pomysłowości Lema oraz wykorzystywania przez niego podobieństw brzmieniowych wyrazów).

Cybernetyczna rewolucja nie zatrzymała się jednakże na zwierzętach. Ogarnęła ona również królestwo flory. Z *Cyberiady* dowiadujemy się, iż w *cybergajach* znaleźć można *cyberberys*, ukazujący jak dotąd najdoskonalej lemowskie „zlewanie wyrazów". Dodatkowo, w *Wyprawie piątej A, czyli konsultacji Trurla* czytamy o *roślinie kolubrynie*, która swą nazwę zawdzięcza szesnastowiecznemu działu artyleryjskiemu. W *Wyprawie szóstej, czyli jak Trurl i Klapaucjusz demona drugiego rodzaju stworzyli, aby zbójcę Gębona pokonać* pojawia się także intrygujący zrost, *lwichwost*, którego nazwa nawiązuje najprawdopodobniej do jego kształtu, przypominającego lwi ogon (chwost to ozdobne, frędzlowate zakończenie sznura).

Roślinne eksperymenty językowe nie ograniczają się bynajmniej do przyszłościowych wizji rzeczywistości. W tolkienowskim Śródziemiu spotykamy liczne nieznane nam elementy świata natury, spośród których największy zachwyt bez wątpienia budzą potężne *mallorny*, wysokie przypominające buki drzewa o srebrnozielonych liściach i złotych kwiatach. Z ich łyka Galadhrimowie wytwarzali *hithlain*, lekki i sprężysty materiał wykorzystywany do wyrobu delikatnych, acz niezwykle wytrzymałych lin. Jego nazwa pochodzi od dwóch sindarińskich słów: *hith* oznaczającego mgłę (której mleczna barwa kojarzyła się zapewne z odcieniem kory *mallornu* używanej do produkcji *jedwabiu Galadhrimów*) oraz *lain* nazywającego włókno lub splot.

Regionalnym wytworem poszczycić się mogli również Hobbici, a zwłaszcza ci z Południowej Ćwiartki. Ich fajkowe ziele, *Stary Toby* (nazwane tak na cześć jego odkrywcy, Tobolda Hornblowera), cieszyło się niebywałą sławą nawet poza granicami rodzimego Shire'u. Mimo najwyższej jakości posiadało ono jednakże swoich konkurentów w postaci innych, mniej szlachetnych gatunków, takich jak *Longbottomski Liść* czy

Południowa Gwiazda. Pierwsze z zestawień, podobnie jak nasz fiołek afrykański czy cytryniec chiński, swą nazwę wzięło od miejsca uprawy, wioski Longbottom, a drugie, tak jak gwiazda betlejemska – od kształtu kwiatów.

Fajkowe ziele nie stanowi jednakże jedynego przykładu liściastego motywu w tolkienowskim dorobku artystycznym. W opowiadaniu o znaczącym tytule *Liść, dzieło Niggle'a* poznajemy historię malarza, który zachwycony poczynionym malunkiem owego liścia tworzy swoje *opus magnum*. Historia ta stanowi alegorię do życia Tolkiena i jego kreacji. Za czarujący obraz uznać powinniśmy opracowane przez Profesora języki. Pojawiły się one przed jakimkolwiek innym elementem legendarium Śródziemia i odgrywały rolę inspiracji dla wszystkich związanych z nim utworów.

Elfickie wiersze w quenyi i sindarinie stanowią najwcześniejsze teksty popełnione przez Tolkiena. Czytywał on je jeszcze na spotkaniach swojego pisarskiego klubu T.C.B.S. („Tea Club, Barrovian Society"), nie byłoby więc błędem stwierdzenie, że języki dały początek jego literackiej karierze i odgrywały w niej kluczową rolę. Wszelkie występujące w utworach Tolkiena imiona, określenia czy nazwy geograficzne wywodzą się z rozmaitych opracowanych przez niego narzeczy. Jako wybitny lingwista dopilnował również, by każdy, nawet najbardziej prymitywny dialekt, posiadał własne wyróżniające go cechy. Zauważyć możemy również ich wpływ na charakter dzieł i istot się w nich pojawiających.

Tego typu zabiegi odnajdziemy również w pozostałych dziełach fantasy. George R.R. Martin obmyślił dla bohaterów *Pieśni lodu i ognia* kilka kwestii w fikcyjnych językach, Andrzej Sapkowski w swych utworach umieszczał fragmenty w częściowo przez siebie opracowanej Starszej Mowie, a J.K. Rowling bawiła się łaciną i ojczystą angielszczyzną na potrzeby nazwania zaklęć, stworzeń czy postaci występujących w *Harrym Potterze*. Warto zauważyć, iż kształtowanie rzeczywistości przy pomocy języka nie zawsze wiąże się z tworzeniem nowych narzeczy lub zagłębianiem się w historię tych już istniejących. W wielu pozycjach literatury fantasy odnajdziemy nazwy miejsc bądź imiona bohaterów zbudowane według podobnego schematu i o zbliżonym brzmieniu, z identycznymi zbitkami głosek czy z określonymi cząstkami. Takie działanie spaja językowo elementy świata przedstawionego bez konieczności wprowadzania doń lingwistycznej obcości.

Odmienne zasady tyczą się jednakże utworów nurtu science fiction. Diametralnie różne realia wymagają odpowiednio dobranych zabiegów językowych. Stanisław Lem dla ukazania absurdu i dziwaczności stworzonej rzeczywistości stosował humorystyczne bądź niezrozumiałe neologizmy, a także nadmiernie skomplikowane sformułowania i przyszłościowe kolokwializmy, stanowiące ukłon w stronę ewolucji języka.

Nie sposób więc nie zauważyć roli lingwistycznego aspektu w kreowaniu rzeczywistości utworów fantasy czy science fiction. Licznie występujące w nich elementy, zrodzone z inwencji twórczej autora, wymagają najczęściej oryginalnej terminologii,

oddającej ich istotę. Odmienne realia kulturowe zobowiązują pisarza do zastosowania nietypowych konstrukcji składniowych i gramatycznych, a przejrzystość wprowadzanych innowacji wyraża nastawienie bohaterów do otaczającej ich rzeczywistości.

Dzięki owym zabiegom czytelnik uzyskuje plastyczniejszy i bardziej wiarygodny obraz świata przedstawionego. Atrakcyjniejszy sposób prezentacji treści zachęca do sięgnięcia po lekturę i czyni ją znacznie przyjemniejszą w odbiorze. Językowe elementy dopełniają obraz wykreowanej rzeczywistości, dzięki czemu czytelnikowi łatwiej jest się wczuć w sytuację bohaterów, sympatyzować z nimi oraz rozumieć ich dylematy. Dodatkowo, wszelkie potencjalne wątpliwości tyczące się warstwy fabularnej utworu rozwiać można poprzez krótką, acz drobiazgową analizę lingwistyczną zastosowanych innowacji językowych. Jak stwierdził Hans G. Gadamer w *Rozumie, słowie, dziejach*: „w zwierciadle języka można zobaczyć poglądy na świat poszczególnych ludów, ba – nawet strukturę ich kultury aż do najdrobniejszych szczegółów".

BIBLIOGRAFIA

Literatura podmiotu
Lem S., *Bajki robotów*, Kraków 2012.
Lem S., *Cyberiada*, Kraków 2015.
Lem S., *Kongres futurologiczny*, Kraków 2012.
Lem S., *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016.
Tolkien J.R.R., *A Secret Vice*, Croydon 2020.
Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, t. I: *Bractwo Pierścienia*, przeł. J. Łoziński, Poznań 2001.
Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, t. II: *Dwie wieże*, przeł. J. Łoziński, Poznań 2001.
Tolkien J.R.R., *Władca Pierścieni*, t. III: *Powrót króla*, przeł. J. Łoziński, Poznań 2001.
Tolkien J.R.R., *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, wyd. 14, przeł. P. Braiter, Warszawa 2011.
Tolkien J.R.R., *Niedokończone opowieści Śródziemia i Númenoru*, przeł. P. Braiter, Poznań 2019.
Tolkien J.R.R., *Silmarillion*, przeł. M. Skibniewska, Poznań 2017.
Tolkien J.R.R., *The History of Middle-earth*, t. I: *The Book of Lost Tales Part One*, Croydon 2015.
Tolkien J.R.R., *The History of Middle-earth*, t. II: *The Book of Lost Tales Part Two*, Croydon 2015.
Tolkien J.R.R., *The History of Middle-earth*, t. V: *The Lost Road and Other Writings*, Croydon 2015.

Literatura przedmiotu
Błażejewski M., *Powiernik pieśni*, Gdańsk 1993.
Długosz-Kurczabowa K., *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Warszawa 2009.
Encyklopedia języka polskiego w tabelach, red. W. Mizerski, Warszawa 2005.
Gadamer H.G., *Rozum, słowo, dzieje*, przeł. M. Łukasiewicz, K. Michalski, Warszawa 2000.
Tolkien J.R.R., *Opowieści z Niebezpiecznego Królestwa*, przeł. A. Sylwanowicz, P. Braiter, C. Frąc, A. Jagiełłowicz, K. Sokołowski, J. Kokot, Poznań 2018.

Makary Sierpiński – uczeń II Liceum Ogólnokształcącego im. Marii Skłodowskiej-Curie w Gorzowie Wielkopolskim. Pasjonują go nauki lingwistyczne oraz wszelkiego rodzaju sztuka, w tym przede wszystkim muzyka i literatura. Wśród czytywanych przez niego utworów przeważają dzieła fantasy J.R.R. Tolkiena oraz powieści kryminalne Agathy Christie. Przyjemność sprawia mu również obcowanie z tekstami kultury związanymi z wierzeniami Europy Północnej i Zachodniej. Finalista 52. Olimpiady Literatury i Języka Polskiego.