



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Między kreacją a kreatywnością : świat przedstawiony i język neologizmów w wybranych powieściach "fantasy" po 2000 roku

Author: Ewa Drab

Citation style: Drab Ewa. (2015). Między kreacją a kreatywnością : świat przedstawiony i język neologizmów w wybranych powieściach "fantasy" po 2000 roku. W: E. Bartos, D. K. Chwolik, P. Majerski, K. Niesporek (red.), "Literatura popularna. T. 2, Fantastyczne kreacje światów" (S. 133-144). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

EWA DRAB
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Między kreacją a kreatywnością Świat przedstawiony i język neologizmów w wybranych powieściach *fantasy* po 2000 roku

Kreacja fikcyjnego świata, niezwiązanego w żaden sposób z rzeczywistością, jaką znamy, a przynajmniej pozornie niezwiązanego, bo jednak wzorowanego na sposobie funkcjonowania świata realnego, na przykład za pomocą odwoływania się do elementów historycznych lub pseudohistorycznych, takich jak wszechobecny w powieściach *fantasy* porządek feudalny, wymaga również tworzenia innowacji w języku. Oznacza to, że kreacja i kreatywność faktycznie łączą się w sposób nierozzerwalny, ponieważ kreowanie świata przedstawionego powieści *fantasy* pociąga za sobą uruchomienie wielkich pokładów kreatywności w obszarze języka określającego i opisującego wyobrażenia autora. W ten sposób język *fantasy* wypełniają nowo powstałe określenia i nazwy własne, neologizmy i inne elementy heterotypowe¹, czyli takie, które odstają od słownictwa i zwrotów znajdujących się w użyciu w stałych, stereotypowych konfiguracjach, a więc wszystkie te stworzone w kreatywnym procesie modelowania języka na potrzeby opisu literackiego.

Niezależnie od tego, jak zdefiniujemy *fantasy*, nieodłącznym elementem próby scharakteryzowania tego gatunku będzie obecność wyimaginowanego świata rządzącego się innymi prawami niż rzeczywistość pozajęzykowa, wykreowanego w mniejszej ilości szczegółów i wówczas stanowiącego jedynie tło poczynañ bohaterów bądź wzbogaconego o garść szczegółów w postaci historii, mitologii, tradycji, wierzeń, a nawet osobnego języka i wtedy stanowiącego jeden z centralnych punktów opowieści. Według wielu badaczy, w tym Andrzeja Zgorzelskiego i Grzegorza Trębickiego, za sprawą kreacji świata w takiej właśnie postaci literatura *fantasy* kwalifikuje się do literatury egzo-

¹ H. LEBIEDZIŃSKI: *Elementy przekładoznawstwa ogólnego*. Warszawa 1981.

mimetycznej², to znaczy takiej, która alternatywne modele rzeczywistości wprowadza w zestawieniu z modelem świata otaczającego, stojąc w opozycji do literatury mimetycznej³, a więc naśladowującej porządek świata rzeczywistego. W licznych podziałach wewnątrz *fantasy* można wyróżnić jej odmianę, która łączy świat wymyślony ze światem nam znajomym; to odmiana trudna do sklasyfikowania ze względu na swój hybrydalny charakter. Uczeni bardziej lub mniej przyporządkowują tę odmianę do ścisłego *fantasy*, spierając się również o nomenklaturę. Na potrzeby niniejszych rozważań używam podziału opartego na założeniu, że świat wyobrażony stanowi punkt wyjścia gatunku i element centralny w próbach jego zdefiniowania. Oznacza to, że *fantasy* można podzielić na zewnętrzne, a więc akceptujące istnienie świata z rzeczywistości pozajęzykowej i zawierające wszelkie formy multiwersum lub *fantasy* przemieszczenia, i *fantasy* wewnętrzne, a więc skoncentrowane całkowicie na świecie wymyślonym, niemające żadnej alternatywnej wersji i będące jedyną właściwą rzeczywistością. To drugie pojęcie – *fantasy* wewnętrzne – stanowiłoby zatem ekwiwalent klasyfikacji *fantasy* jako literatury egzomimetycznej i to właśnie ta odmiana dostarcza najwięcej przykładów tego, jak modyfikuje się język opisu świata przedstawionego w literaturze *fantasy*.

Należy jednak pamiętać o tym, że każda definicja i klasyfikacja *fantasy* wzbudza kontrowersje i sprzeciw uczonych. Dotyczy to także traktowania literatury *fantasy* w kategoriach literatury egzomimetycznej i mimetycznej, ponieważ to sztywne podejście strukturalistyczne budzi wątpliwości w kwestii tego, czy *fantasy*, opierając się na pojęciu *mimesis*, czyli naśladowania rzeczywistości przez sztukę, naprawdę stoi w opozycji do tego pojęcia. W celu poszerzenia spojrzenia na *fantasy* i obraz świata przedstawionego warto przyjrzeć się jeszcze innym objaśnieniom i kategoryzacji gatunku. Tzvetan Todorov twierdził, że fantastyka odnosi się do wątpliwości, czy to, co dzieje się na kartach powieści, może być wyjaśnione zasadami rządzącymi rzeczywistością pozajęzykową, czy też należy do świata *fantasy* i nie może być racjonalnie wytłumaczone⁴. Rosemary Jackson czerpała z przemyśleń Todorova, definiując *fantasy* jako formę zaprowadzenia czytelnika do zupełnie innego, alternatywnego świata o własnych regułach funkcjonowania, niezależnego od naszej rzeczywistości⁵. I wreszcie Farah Mendlesohn zauważyła, że definicja *fantasy* jest niemal niemożliwa,

² G. TRĘBICKI: *Fantasy – ewolucja gatunku*. Kraków 2007, s. 11.

³ Ibidem.

⁴ T. TODOROV: *L'Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970, s. 26–27.

⁵ R. JACKSON: *Fantasy: The Literature of Subversion*. London–New York 1991, s. 42.

a taką literaturę można jedynie określać jako rodzaj porozumienia między autorem a czytelnikiem przy kreowaniu poczucia cudowności opartego na wierze w niesamowitość⁶. Dla niniejszych rozważań najważniejsze wydają się próby zdefiniowania *fantasy* w odniesieniu do świata przedstawionego. Do tego właśnie nawiązują Todorov i Jackson, zauważając, że to od obrazu świata zależy to, czy zaklasyfikujemy dane dzieło jako reprezentanta gatunku. Możliwe jest również posunięcie się do sformułowania określenia *fantasy* z perspektywy tłumaczeniowej, a więc z perspektywy integralnej w procesie powstawania zarówno utworu, jak i rzeczywistości wyobrazeniowej; i taka definicja będzie nawiązywać do konceptu świata przedstawionego. Wówczas *fantasy* będzie tym, co wymaga od tłumacza zastosowania kreatywnych strategii tworzenia nowych pojęć w języku docelowym oraz odzwierciedlenia w tym języku fikcyjnego świata bez jakiegokolwiek odniesienia do rzeczywistości pozajęzykowej, z wyjątkiem podstawowych reguł interakcji bohaterów i bohatera ze światem; źródłem weryfikacji byłyby wówczas jedynie opisy autora oryginału.

Zgodnie z definicją pisarza i teoretyka *fantasy* Lina Cartera⁷, w gatunku *fantasy* magia stanowi integralną część świata naturalnego. Jest zatem elementem nieodłącznym gatunku i jednocześnie źródłem wszelkiej niezwykłości decydującej o tym, jak bardzo świat przedstawiony różni się od realnego. Magia staje się narzędziem do uzasadnienia dowolnych tworów wyobraźni, uwalnia wyobraźnię z oków logiki, umożliwiając autorowi wykreowanie świata pełnego niezwykłych detali i okoliczności, w których niemal wszystko jest możliwe i będzie akceptowalne ze względu na zasadę magii. Wszystkie nowe, tak bardzo inne od rzeczywistych, zjawiska muszą zostać nazwane i opisane. Z tej przyczyny kreacja świata przedstawionego wymusza na autorze również stworzenie języka powieści. W toku ewolucji gatunku szczególność świata przedstawionego także ulegała zmianom; u jednych autorów świat przedstawiony znajdował się w centrum tekstu, u innych stanowił jedynie element pomocniczy. To właśnie w tej pierwszej kategorii tekstów, zazwyczaj przynależących do *fantasy* epickiego, skupienie na odzwierciedleniu detali wymyślonej rzeczywistości wymaga największej elastyczności i wyobraźni językowej. W dziełach traktujących świat przedstawiony jako barwne tło poczynań bohatera, a więc często w *fantasy* bohaterskim, do opisu wystarczy język uniwersalny, nienajeżony nowo powstałymi jednostkami leksykalnymi, a jedynie upstrzony nietuzinkowymi nazwami własnymi.

⁶ F. MENDLESOHN: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown 2008, s. XIII.

⁷ L. CARTER: *Imaginary Worlds: the Art of Fantasy*. New York 1973, s. 6–8.

Fantasy wiele zawdzięcza legendzie literatury Johnowi R.R. Tolkienowi⁸ nie tylko w kwestii tworzenia fundamentów gatunku w jego najbardziej rozpowszechnionym kształcie, to znaczy rozbudowanej, wielowątkowej powieści z nurtu *fantasy* epickiego, lecz także w kwestii manipulowania językiem w celu pogłębienia wizerunku świata przedstawionego. Tolkienowskie Śródziemie opiera się bowiem nie tyle na wizjonerskich pomysłach fabularnych, ile na określeniu językiem tego, co jest obce czytelnikowi, i traktowaniu języka jako narzędzia do pogłębiania tej obcości i zwiększania dystansu między znaną odbiorcy rzeczywistością pozajęzykową a fantastycznym światem literackim. Przecież Tolkien posunął się wręcz do utworzenia osobnego języka elfów, który miał własny system gramatyczny i własne słownictwo. Język w dziełach Tolkiena nie był medium, projektorem pomysłów autora, lecz aktywnym elementem procesu twórczego.

Twórcy nowi, znajdujący się na szlaku przetartym przez klasyków gatunku, takich jak pionier Tolkien, zaistnieli w gatunku *fantasy* dopiero po 2000 roku, wykorzystując podobne ścieżki, jakkolwiek odchodzą od wyeksploatowanych schematów gatunku i wybierają synkretyzm, do którego *fantasy* nieustannie dąży, co było widoczne zwłaszcza w ostatniej dekadzie. Twórcy ci na fundamentach położonych przez największych pisarzy *fantasy* budują nowe jej odmiany i wariacje, jednocześnie czują się coraz swobodniej w sferze językowej żonglerki służącej do opisanie coraz bardziej wymyślnych rzeczywistości literackich. Wśród tych, którzy wyróżniają się w różnicowaniu gatunku poprzez tworzenie nowych jednostek leksykalnych na opisanie niejednorodnych i urozmaiconych światów fantastycznych, należałoby wymienić między innymi Brenta Weeksa, Petera V. Brett, Brandona Mulla, Trudi Canavan, Joego Abercrombiego. Każdy z tych autorów uprawia inną odmianę *fantasy*, co odbija się w natężeniu szczegółów w rysunku świata przedstawionego, jak i w różnym nasileniu zróżnicowania językowego, ilości neologizmów, nazw własnych i innych elementów heterotypowych. Brent Weeks wybiera brutalne realia *fantasy* z licznymi nowymi profesjami i magicznymi funkcjami, które należy nazwać. W stronę surowości stylu kieruje się również Joe Abercrombie, ale w jego dziełach magia usuwa się na drugi plan, podobnie jak konstrukcja obcego świata, niestojącego w centrum powieści, lecz ustępującego pola bohaterom. Brandon Mull natomiast buduje strukturę multiwersum – prezentuje rzeczywistość alternatywną do tej, którą znają czytelnicy, i na podobieństwo baśni wprowadza liczne magiczne zjawiska z nazwami zasadzającymi się

⁸ G. TRĘBICKI: *Fantasy – ewolucja gatunku...*, s. 54.

na językowej grze skojarzeń. To tylko przykłady pokazujące, że od czasów Tolkiena *fantasy* metaforycznie rozrosło się w ogromne drzewo z rozłożystą koroną, w którym kolejne gałęzie symbolizują inne podejście do budowania świata fantastycznego i języka używanego w tym procesie.

Jednak przed przytoczeniem konkretnych przykładów z wybranych powieści wspomnianych autorów trzeba zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt wiążący się z odzwierciedleniem stopnia złożoności i skomplikowania świata wymyślonego na potrzeby tekstu *fantasy*. Gatunek ten w większości tworzony jest oryginalnie w języku angielskim, a więc elementy heterotypowe definiujące i opisujące świat przedstawiony są z natury anglojęzyczne, co prowadzi do konieczności spojrzenia na mechanizmy językowego powstawania rzeczywistości wyobrażeniowych z dwóch dodatkowych perspektyw poza literaturoznawczą: kulturowej i przekładowej. Wydaje się to o tyle ważne, że sposób formułowania myśli i przelewania pomysłów na papier jest ściśle zależny od języka ojczystego, a więc w toku analizy powieści należy odwołać się do zagadnień dotyczących przekładu, aby pokazać, jak zmiana języka wpływa na ostateczny kształt dzieła. Co więcej, przekład staje się częścią procesu twórczego i podstawą językowego obrazu świata przedstawionego. Odbiór języka *fantasy* anglojęzycznego przez polskiego czytelnika zależy od umiejętności i kreatywności tłumacza, który w pewien sposób współtworzy świat przedstawiony powieści *fantasy* wraz z autorem tekstu. Gdy tylko bowiem tekst w polskim przekładzie trafia na półki księgarni, przestaje funkcjonować jako tekst tłumaczony, a zaczyna funkcjonować jako pełnoprawny tekst w języku polskim⁹, a za neologizmy, język i wizję świata z kart powieści odpowiedzialny staje się tłumacz.

Jak działają mechanizmy tłumaczenia *fantasy*? Jeżeli tłumacz ma do czynienia z tekstem nieliterackim, wówczas odwołuje się do rzeczywistości pozajęzykowej, aby zrozumieć tekst, który ma przełożyć, ponieważ to bezbłędne zrozumienie treści tekstu pozwala na sporządzenie dobrego tłumaczenia. Teksty literackie generują w tym obszarze pewne problemy, ponieważ przynależą do fikcji, czyli często pozbawiają tłumacza możliwości odniesienia się do desygnatu. Ale póki tekst zawierający fikcyjne treści przedstawia historie zakorzenione w rzeczywistości otaczającej czytelnika, a nie w świecie wyobraźni, póki zawiera się w ramach tego, co prawdopodobne z logicznego punktu widzenia, póty weryfikacja i odwołanie do rzeczywistości pozajęzy-

⁹ D. GUTTFELD: *Elementy kulturowe w angielsko-polskich przekładach science fiction i fantasy*. Toruń 2012, s. 10.

kowej również są możliwe dzięki posiadaniu przez tłumacza wiedzy ogólnej o świecie i bagażu kognitywnego.

Dopiero gdy tłumacz pracuje na tekście, w którym centralnym elementem jest rzeczywistość wyobrażeniowa, powstała w każdym aspekcie w głowie pisarza, a więc niemożliwa do weryfikacji, napotyka na przeszkody translatorskie. W powieściach *fantasy* pojawiają się światy wyobrażeniowe i nieweryfikowalne, dlatego w poszukiwaniu odpowiedniej drogi do przełożenia wizji autora na język docelowy tłumacz może polegać na odautorskim opisie zjawisk, miejsc i istot określonych neologizmami, ale też na własnej intuicji i wyobraźni. Tłumacz dysponuje punktem zaczepienia, jeżeli autor opisywanego świat czerpie z legend i mitologii lub klasyki gatunku, ponieważ wówczas korzysta się z uznanych, wcześniej określonych polskich ekwiwalentów. Jako przykłady można wskazać nazwy istot wywodzących się z mitologii lub dzieł klasycznych, takie jak ogry, trole, wampiry, czarodzieje, elfy, krasnoludy lub wilkołaki. Stopień trudności przekładu wzrasta natomiast wtedy, gdy przedstawiane istoty lub zjawiska stanowią od początku do końca dzieło wyobraźni autora i nie czerpie on z bogactwa kultury. W takim wypadku ograniczenia wyobraźni autora mają wpływ na ograniczenia użytego języka i jego nowatorstwo, tak więc wszelkie neologizmy i nowo powstałe nazwy własne okazują się wymagać od tłumacza nieprzerwanej kreatywności językowej.

Język neologizmów nie tylko obciąża tłumacza obowiązkiem swobodnego poruszania się w konwencji, lecz przede wszystkim służy do wyróżnienia spośród innych dzieł *fantasy* rzeczywistości spłodzonej przez autora, jak i odróżnienia jej od rzeczywistości pozajęzykowej. Aby oddalić wymyślone byty, obiekty i zjawiska od tego, co znane i powszechne, jak również w celu nadania elementom niezwykłym, magicznym egzotycznego charakteru obcości, pisarze *fantasy* konstruują nazwy własne, które są neologizmami, stanowią nietypowe złożenia słów znanych z języka uniwersalnego lub kierują się w stronę neologizmów. Jak zaznacza Dorota Gutfeld¹⁰, najciekawsze w procesie przekładania literatury *fantasy* na język polski okazują się neologizmy semantyczne, a więc takie, które przedstawiają nową wartość w obrębie znaczenia, jak i neologizmy leksykalne, a zatem te, które prezentują zupełnie nową wartość w obszarze konstrukcji słowa. Te dwa rodzaje neologizmów należą do głównych mechanizmów tworzenia świata przedstawionego, dlatego zarówno w perspektywie lingwistycznej, jak i w perspektywie przekładoznawczej stanowią podstawę analizy tego, jak wizja rzeczywistości fantastycznej znajduje realizację w języku.

¹⁰ Ibidem, s. 131.

Mnogość neologizmów i innych elementów heterotypowych zadecydowała o wyborze z ogromnego korpusu anglojęzycznych tekstów *fantasy* powstałych w ciągu ostatnich pięciu–dziesięciu lat zaprezentowanych dalej przykładów, których przytoczenie ma służyć pokazaniu różnych językowych obrazów świata przedstawionego, chociaż wszystkie te światy należą do jednego gatunku.

Pierwszym przykładem świata zbudowanego za pomocą różnorodnych tworów językowych i atypowych jednostek leksykalnych jest pierwszy tom trylogii *Nocny anioł* pióra Brenta Weeksa zatytułowany *Droga cienia*. To skomplikowana, wielowątkowa historia o chłopcu zwanym Merkuriusz, pochodzącym z dzielnicy slumsowej i wbrew swojej woli wcielonym do dziecięcego gangu. Bohater pragnie uczyć się na siepacza u jednego z najsłynniejszych i najbardziej niebezpiecznych przedstawicieli tego zawodu w Cenarii, krainie będącej polem zmagania bohaterów i tłem akcji powieści. Autor prowadzi czytelnika przez losy bohatera: opisuje, jak rozpoczyna on szkolenie i coraz bardziej zaplątuje się w spiski dotyczące władzy państwowej i mającej na horyzoncie wojny.

Cenaria¹¹ to kraina wyobrażona, jej opisy są niezwykle bogate w szczególności na temat sąsiadów, kultury, systemu władzy i wielu innych elementów reprezentacji literackiej. Pod względem bogactwa opisu przypomina krainę z klasyki *fantasy* epickiego, ponieważ w tej odmianie gatunkowej świat przedstawiony i jego szczegółowa charakterystyka odgrywają kluczową rolę, równie ważną co fabuła i bohaterowie. Cenaria różni się jednak znacząco od klasycznych, na przykład Tolkienowskich, kreacji rzeczywistości wyobrażeniowej, jako że nie zostaje ujęta w długie opisy nakreślające kształt świata, jego historię i zasady funkcjonowania, lecz jest odkrywana stopniowo, w charakterystykach dostarczanych przez postaci, wydarzenia wymagające wytłumaczenia tła kulturowego lub występowanie zjawisk niejasnych ze względu na ich fantastyczny, egzotyczny charakter. W tym kontekście idealnym terminem do określenia postępowania autora wydaje się warstwowanie świata przedstawionego. Weeks poprzez wplatanie specyfikacji rzeczywistości powieściowej w dynamiczną akcję kładzie warstwy, z których każda zawiera nowe informacje, tak że pod koniec lektury czytelnik mierzy się z bogatym i złożonym opisem, na początku wyglądającym zupełnie skromnie. Dygresyjnie można pokusić się o stwierdzenie, że analiza tekstów *fantasy* napisanych po 2000 roku sugeruje, iż warstwowanie to coraz częstszy zabieg; prawdopodobnie stosowany jest on w odpowiedzi na oczekiwania czytelników, którym brakuje cierpli-

¹¹ B. WEEKS: *Droga cienia*. Przeł. M. STRZELEC. Warszawa 2009, s. 2.

wości do zapoznawania się z długimi opisami rzeczywistości przedstawionej, zwłaszcza na początku powieści, zanim zaangażują się w losy bohaterów i fabułę. Oznaczałoby to, że strategie sprzedaży i promocji literatury również mają wpływ na to, jak autor skonstruuje swoją wizję, choć nie odbijają się już na samym kształcie tej wizji.

W *Drodze cienia* pojawia się wiele słów-wyzwalaczy, czyli świeżo ukutych terminów nazywających nowe zjawiska wyobrażone i pociągających za sobą konieczność wyjaśnienia kontekstu fantastycznego, a także liczne neologizmy i nietypowe nazwy własne. Pierwszym neologizmem manifestującym się w tekście jest określenie wykwalifikowanej klasy zabójców mianem siepaczy. W oryginalnej wersji utworu mamy do czynienia z terminem *wetboy*, który budzi skojarzenie z zabijaniem ze względu na swoje znaczenie w słownictwie slangowym. Angielski wyraz nie mógł być jednak przetłumaczony jako „zwykły zabójca” lub „morderca”, ponieważ Weeks wykorzystuje ten termin do opisanie zupełnie nowej klasy specjalistów zabijających na zlecenie, co więcej, konfrontuje ich ze zwykłymi zabójcami, zwracając uwagę, że *wetboys* przewyższają ich pod każdym względem. To dlatego w wyniku analizy kontekstu literackiego tłumaczka książki Weeksa – Małgorzata Strzelec zdecydowała się na słowo kojarzące się z cięciem i batożeniem, co również dźwiękonaśladowczo przywołuje odgłos świstającego miecza. Siepacz będący synonimem oprawcy lub bandyty powinien także kojarzyć się z oddziałami SS. Użyty termin ma zatem bardziej atypowy charakter w oryginale niż w tłumaczeniu, w obu jednak przypadkach służy do określenia zjawiska fantastycznego i nieprzystającego do rzeczywistości pozajęzykowej.

Innych przykładów konstruowania świata przedstawionego *fantasy* przy użyciu neologizmów dostarcza powieść autorstwa Brandona Mulla z serii *Pozaświatowcy*. Pierwsza część cyklu, zatytułowana *Świat bez bohaterów*, rozpoczyna się w świecie mimetycznym – na Ziemi, we współczesności. Oznacza to, że seria ma znamiona hybrydalne i przynależy do *fantasy* „przemieszczenia”¹² bądź – zgodnie z nomenklaturą stworzoną na potrzeby niniejszych rozważań – *fantasy* zewnętrznego. Jednak po przeniesieniu się głównego bohatera, amerykańskiego nastolatka Jasona, do fantastycznego świata rządzonego przez cesarza-tyrana, świata pełnego magicznych, ale niezakorzenionych w legendach postaci i niezwyklej przygód, powieść przyjmuje kształt *fantasy* epickiego z wyeksponowanym motywem *quest*, co oznacza, że bohaterowie będą zmuszeni wypełnić misję, od której zależą losy Lyrianu. Podobnie jak Weeks, Mull unika długich opisów wprowa-

¹² G. TRĘBICKI: *Fantasy – ewolucja gatunku...*, s. 122.

dzających nową rzeczywistość. W celu scharakteryzowania świata przedstawionego wykorzystuje bohatera, będącego odpowiednikiem przeciętnego czytelnika, czyli człowieka niezaznajomionego z wyobrażonym światem autora. Zaletą takiej konstrukcji jest to, że bohater nie rozumie zasad rządzących rzeczywistością, w której się znalazł, tak samo jak odbiorca tekstu. To dlatego autor najpierw wrzuca protagonistę na głęboką wodę, a razem z nim czytelnika, aby potem stopniowo obu zapoznawać z zasadami funkcjonowania świata przedstawionego. Wprowadzenie i objaśnienie następują zgodnie z regułami wypracowanymi przez Weeksa, to znaczy za pomocą wydarzeń, akcji i dialogów, chociaż w ujęciu bardziej powierzchniowym niż w *Drodze cienia*. W *Świecie bez bohaterów* charakterystyka kultury otoczenia nie zostaje tak bardzo pogłębiona, najpewniej ze względu na grupę docelową odbiorców. Podczas gdy *Nocny anioł* to mroczna i brutalna seria przeznaczona dla dorosłych czytelników, *Pozaświatowcy* sprawdzają się jako lektura dla młodzieży i tzw. *young adults*. To dlatego rysunek świata zawiera się w pobudzających wyobraźnię nowych zjawiskach i istotach, zamiast znajdować odbicie w złożoności konstrukcji rzeczywistości wyobrażonej.

W ten sposób w treści książki użycie mało skomplikowanego języka uniwersalnego zostaje skonfrontowane z niezwykle wyobraźnią i neologizmami. Rozważania na temat językowych tworów powieści można zacząć od nazwy serii, pozaświatowcy stanowią bowiem nową kategorię bohaterów; to postaci przybywające do Lyrianu spoza jego terytorium, a więc z innej rzeczywistości, rzeczywistości niefikcyjnej. Mull punktem odniesienia czyni świat fantastyczny – określenie „poza” nie oznacza mieszkańców Lyrianu, lecz przybyszów z Ziemi. To dobitnie pokazuje, że w dziele *fantasy* świat przedstawiony znajduje się w centrum opowieści. Innym przykładem odbicia opisu *fantasy* w języku są słowa „rozsadnik” i „nasiennik”. Oba terminy odnoszą się do magicznych ras stworzonych przez potężnych czarnoksiężników. Rozsadnicy są sługami złego cesarza i ich cechą charakterystyczną jest to, że potrafią oddzielać poszczególne, nawet bardzo małe, segmenty swojego ciała od korpusu, podczas gdy poszczególne funkcje życiowe rozsadników nie ustają; na przykład gdy chcą zanurkować na dużą głębokość, odczepiają nos od twarzy, zostawiają go na powierzchni i stamtąd czerpią tlen. Dzięki podobnym umiejętnościom rozsadnicy są świetnymi szpiegami i trudnymi przeciwnikami w walce. Słowo „rozsadnik” można odnieść do istoty rozprzestrzeniającej zło lub źródła zła, co pewnie leży u podstaw polskiej nazwy rasy. W angielskim oryginale rozsadnicy to *displacers*, sformułowanie bezpośrednio nawiązujące do zdolności tej rasy przemieszczania części ciała. Drugi

magiczny lud, nasiennicy, to rasa zdolna do przeżywania wielu żywotów; na swoiste odradzanie się nasiennikom pozwala nasiono ukryte u podstawy ich czaszek. Gdy nasiennik umiera, jego nasiono musi zostać zasadzone, aby osobnik mógł powrócić do życia. Językowo nasiennik odnosi się do nasiona, stanowi jednak neologizm w zakresie znaczenia. Podstawowe znaczenie słowa „nasiennik” to bowiem: 1) dojrzałe drzewo pozostawione dla odnowienia lasu przez samosiew; 2) roślina uprawiana w celu uzyskania nasion. W ten sposób Mull, a za nim tłumacz polskiej wersji językowej wykorzystuje proste skojarzenia do określenia fantastycznych postaci i zjawisk.

Do zamknięcia niniejszych rozważań na temat konstruowania światów przedstawionych w utworach *fanasy* doskonale nadaje się sztandarowy przykład z powieści Petera V. Bretta *Malowany człowiek*. W powieści rozpoczynającej cykl demoniczny rzeczywistość przedstawiona zostaje zdefiniowana przez istnienie demonów piekielnych wychodzących nocą spod powierzchni ziemi, terroryzujących przerażonych mieszkańców, którzy obawiają się, że magiczne runy chroniące ich domy nie wytrzymają, a ludzie staną się ofiarami piekielnych potworów. Brett nie ogranicza się jednak do użycia określenia „demon”, ponieważ wymyślona przez pisarza nazwa jako termin centralny fantastycznej rzeczywistości i stanowiący o rozwoju fabuły powinien przyciągać uwagę czytelnika. W wersji oryginalnej autor ukuwa sformułowanie *correlings* odnoszące się do słowa *core*, oznaczającego ‘jądro’, w tym kontekście jądro planety. W polskiej wersji językowej tłumacz Marcin Mortka zdecydował się na wykorzystanie neologizmu *otchłańce*, nawiązującego do otchłani, z której potwory wydostają się na świat. W pierwszym tomie serii opis świata przedstawionego nie jest zbyt rozbudowany, kręci się wokół emocjonującego pomysłu wyjściowego: terroru demonów piekielnych, co doskonale pokazuje, że świat przedstawiony w *fantasy* może zasadzać się niemal całkowicie na jednym pojęciu i zgrabnie ukutym terminie. Miejsce akcji i kontekst powieści zostają rozbudowane dopiero w następnych tomach cyklu, gdzie Brett wchodzi na tereny innych kultur. Na przykład w *Pustynnej włócznie* autor przedstawia w najdrobniejszych szczegółach kulturę ludu, który zamiast kryć się po umocnionych runami domach, walczy z otchłańcami. To w kontekście zderzenia dwóch światów w obrębie jednej rzeczywistości wyobrażonej Brett rozwija językowe skrzydła i płodzi całe mnóstwo egzotycznie brzmiących nazw własnych wspierających obraz świata przedstawionego.

Jak pokazują przytoczone przykłady, ledwie inicjujące analizę kwestii świata przedstawionego w *fantasy* i jego językowej konstrukcji, zagadnienie wymaga podejścia nie tylko literaturoznawczego, lecz także

czysto językowego i przekładoznawczego. Złożoność kreacji rzeczywistości wyobrażonej *fantasy* wiąże się bowiem z manipulacjami językiem mającymi na celu wyobcowanie świata przedstawionego i odróżnienie go od rzeczywistości pozajęzykowej, z koniecznością tworzenia nowych jednostek językowych, takich jak neologizmy i nietypowe nazwy własne, a także inne elementy heterotypowe, służących do opisu nieistniejących zjawisk charakteryzujących realia fantastyczne oraz z zabiegami przekładowymi będącymi częścią procesu twórczego. Należy również pamiętać o czynnikach wpływających na kreację świata wyobrażonego w utworach *fantasy* pisanych po 2000 roku i w pewnym stopniu warunkujących tę kreację, a konkretnie o oczekiwaniach czytelników, a także o dążeniach autorów do łączenia odmian *fantasy* w hybrydy, strategiach marketingowych pozwalających sprzedać książkę jako towar kultury i docelowej grupie odbiorców.

Ewa Drab

**Between Creation and Creativity:
The Presented World and the Language of Neologisms
in Selected Fantasy Novels After the Year 2000**

S u m m a r y

Within the genre of fantasy, creating a presented world with the view to building an unusual setting, is reflected in a language that the creator must adapt to meet the requirements of his or her literary imagination. Creating a new context, phenomena, or characters necessitates creative use of language, and – as a result – the modeling of the linguistic material for the purpose of the description of a non-existent world. The absence of references to an extra-linguistic reality results in the proliferation of neologisms and other heterotypical elements which thus become key stylistic traits of the genre. While the newly created lexical units serve to describe an unfamiliar literary reality to the reader facing the uncanny, at the same time they themselves need to be characterized by reference to universal concepts. The operation of adjusting language for the purpose of the description of a fantasy world – a fundamental element of the genre's construction – as well as translation practices aimed at reflecting this operation in the target language, are presented in the article on the basis of examples extracted from selected fantasy novels of the recent years. These examples include: *Painted Man* by Peter V. Brett, *Beyonders* by Brandon Mull, and *The Way of Shadows* by Brent Weeks.

Ewa Drab

**Zwischen Schöpfung und Kreativität
Die dargestellte Welt und neologische Sprache
in ausgewählten Fantasy-Romanen nach 2000**

Z u s a m m e n f a s s u n g

Die Schöpfung von der dargestellten Welt, um einen untypischen Handlungsort in Fantasywerken zu schaffen, findet ihre Widerspiegelung in der Sprache, die von dem Urheber an seine literarische Vorstellungskraft angepasst werden muss. Baut man einen neuen Kontext, ein Phänomen oder eine Figur auf, muss man die Sprache kreativ benutzen und sie für die Darstellung der nicht vorhandenen Welt entsprechend gestalten. Der Mangel an einer Bezugnahme auf außersprachliche Wirklichkeit verursacht, dass man Neologismen und andere heterotypische Elemente bilden muss. So können die neugebildeten Wörter die dem Leser unbekannte literarische Wirklichkeit darstellen und sie müssen gleichermaßen selbst mittels universellen Begriffen charakterisiert werden. Sowohl die Anpassung der Sprache an die Darstellung der phantastischen Welt als einer Grundlage der literarischen Gattung, wie auch Übertragungsmaßnahmen werden an ausgewählten Beispielen der in den letzten einigen Jahren entstandenen Fantasy-Romane veranschaulicht; d.h.: *Das Lied der Dunkelheit* von Peter V. Brett, *Beyonders* von Brendon Mull, *Der Weg in die Schatten* von Brent Weeks.