


Karolina Krygier  <https://orcid.org/0009-0008-3681-7545>
Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi
e-mail: k.krygier@vp.pl

Mitologia, kultura i historia w świecie *Wiedźmina*. Językowe aspekty powieściowe

Mythology, culture and history in the world of *The Witcher*. Linguistic aspects of the novel

Streszczenie

Celem artykułu jest omówienie najistotniejszych nawiązań sagi o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego do mitologii, kultury i historii, a także zobrazowanie występujących w niej językowych aspektów powieściowych. Artykuł ma na celu ukazanie, iż nawet literatura popularna (fantasy) zawiera w sobie wiele interesujących elementów, które warto poddać pogłębionej analizie. Na podstawie dotychczasowych badań powieści wiedźmińskich oraz gier komputerowych omówiono najważniejsze odwołania cyklu wiedźmińskiego, przedstawiono skrócone opisy istot nieludzkich, a także przeanalizowano stworzony przez Sapkowskiego język bohaterów jako nowy system językowy. Tezy badawcze poparte zostały cytatami z poszczególnych tomów sagi oraz gier. Podjęto próbę odczytania znaczeń niektórych form językowych ze Starszej Mowy w oparciu o dostępne źródła. Badania te ukazują, iż saga o wiedźminie nie bez przyczyny stała się fenomenem w popkulturze światowej.

Słowa kluczowe: gągolica, mitologia, Starsza Mowa, system językowy, Wiedźmin

Abstract

The aim of the article is to discuss the most important references to mythology, culture and history in Andrzej Sapkowski's *The Witcher* saga, as well as to illustrate the linguistic aspects of the novel appearing in it. The article aims to show, that even popular literature (fantasy) contains many interesting elements that are worth indepth analysis. Based on previous research, *Witcher* novels and computer games, the most important references to the *Witcher* series were discussed, shortened descriptions of non-human beings were presented, and the

language of heroes created by Sapkowski was analyzed as a new linguistic system. The research theses were supported by quotes from individual volumes of the saga and games. The meanings of some linguistic forms from the Elder Speech were also deciphered based on available sources. This research shows that the Witcher saga has become a phenomenon in global pop culture for a reason.

Keywords: Glagolitic alphabet, mythology, Elder Speech, language system, The Witcher

Wstęp

Saga o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego obfituje w wiele nawiązań, odwołań i motywów, które wzbogacają oraz normatywizują świat przedstawiony. Najbardziej zauważalnym motywem w *Wiedźminie* jest mitologia zawierająca się w różnych kręgach kulturowych, a zwłaszcza w obrębie mitologii i folkloru słowiańskiego. Zabieg ten sprawił, że Sapkowski stał się jednym z prekursorów gatunku *slavic fantasy* w Polsce. Dodatkowo pisarz przełamał standaryzowane wówczas ramy literatury fantastyki, skupiające się głównie wokół etosów tolkienowskich (Zaborowski, 2015: 26). Sagę o wiedźminie wyróżnia na tle innych powieści fantastycznych również stworzony na potrzeby uniwersum wiedźmińskiego nowatorski i różnicowany język bohaterów, który wykorzystywany jest we wszystkich elementach jego uniwersum (komiksy, seriale, filmy, gry komputerowe i planszowe oraz muzyka).

Nawiązania do mitologii

Interpretując sagę o wiedźminie, szczególną uwagę należy skupić na mitologii arturiańskiej oraz celtyckiej, ponieważ są to motywy dominujące w konstrukcji powieści. Powiązań między cyklem wiedźmińskim a literaturą arturiańską należy dopatrywać się już na poziomie samej strategii pisarskiej Sapkowskiego, a więc na tworzeniu swoistej gry z czytelnikiem, częstym ironizowaniu wątków i wypowiedzi bohaterów czy też w nawiązaniach do innych tekstów kultury. Oczywistymi odniesieniami są tu również imiona postaci zapożyczone z legend arturiańskich, jak *Nimue*, oraz konkretne wydarzenia w toku fabularnym, jak spotkanie Cirilli z Cintry z Galahadem, który odbiera kobietę jako Panią Jeziora. Jednak takie zabiegi można postrzegać bardziej w ramach oryginalnych paralel, aniżeli odczytywać je w sposób istotny znaczeniowo i poznawczo. Inaczej należy rozpatrywać już kończącą ostatni tom sagi o wiedźminie scenę snu-śmierci Geralta, gdy wiedźmin będący w agonii odpływa barką pośród mgieł jeziora. Dostrzegalna jest tu analogia znaczenia motywu snu ze sceną odpłynięcia króla Artura na otoczoną mgłą, magiczną wyspę Avalon. Takie zakończenie sagi należy interpretować jako bezpośrednie nawiązanie do mitologii arturiańskiej. Istotnym zagadnieniem jest także w tym przypadku kwestia eksploatacji przez Sapkowskiego motywu opowieści w opowieści. W cyklu wiedźmińskim pojawiają się subnarratorzy – na przykład Jaskier i dziad Pogwizd – opowiadający historię wiedźmina i wiedźminki z perspektywy biernych obserwatorów zdarzeń. Ich opowieści okazują się na tyle różne w kwestii szczegółów, że w pewien znaczący sposób zamazują prawdę o głównych bohaterach. Nakładanie się na siebie prawdy i mityczności oraz zlewanie

się warstw palimpsestu wpływa z kolei na ogólny kształt tekstu, czyniąc go w znacznym stopniu legendą (Łęk, 2005: 5–9). Sapkowski znany jest ze swoich skłonności do zabawy słowem oraz wplatania w wątki powieściowe ciekawych i niestandardowych nawiązań. Nie sposób nie zauważyć odniesień do Okrągłego Stołu w całości cyklu wiedźmińskiego. Umiejętność reinterpretacji mitów arturiańskich zawartych w powieściach Sapkowskiego pozwala na odczytanie jego dzieł o wiedźminie z innej perspektywy.

Podobne wnioski można wysnuć, badając cykl wiedźmiński pod kątem nawiązań do wierzeń słowiańskich. Oprócz powierzchownej charakterystyki bóstw Sapkowski w sposób dosłowny odwołuje się wyłącznie raz do figur panteonu słowiańskiego – w przedstawieniu bogini Żywii (inaczej zwanej również Siwą lub Śiwią). W wierzeniach słowiańskich była ona jednym z najważniejszych bóstw, które utożsamiano z życiem i urodzajnością. Natomiast u Sapkowskiego przejęła ona rolę bóstwa sił przyrody (Zaborowski, 2015: 22–23).

To nie było już chude wiejskie dziewczę w zgrzebnej sukieneczce. Przez porastającą polaną trawy szła – nie, nie szła – płynęła ku nim Królowa, promienna, złotowłosa, płomiennooka, zachwycająca Królowa Pól udekorowana girlandami kwiatów, kłosów, pęków ziół. U jej lewego boku dreptał na sztywnych nogach jelonek, u prawego szeleścił wielki jeź (Sapkowski, 2014b: 168).

– Ujrzyć ją można – zaczął – letnim czasem, od Dni Maja i Czerwca aż po dni Października, ale najczęściej zdarza się to we Święto Sierpu, które prastarzy zwali: „Lammas”. Objawia się ona jako Panna Jasnowłosa, we kwiatkach cała, a wszystko, co żywie, podąża za nią i lgnie do niej, za jedno, ziele czy zwierz. Dlatego i imię jej jest Żywią. Prastarzy zwą ją: „Danamebi” i czczą ją wielce. Nawet Brodaci, chociaż we wnętrzu gór, nie wśród pól mieszkają, szanują ją i imionują: „Bloemenmagde”.

– Danamebi – mruknął Jaskier. – Dana Meadhb, Panna Polna (Sapkowski, 2014b: 171).

Innych przykładów nawiązań do mitologii słowiańskiej należy doszukiwać się w bestiariuszu wiedźmińskim. Jedną z pozycji są tu wampiry (zwane również wampirami), istoty prawie nieśmiertelne, których w cyklu wiedźmińskim czytelnik poznaje kilka gatunków. Sama postać wampira w *Wiedźminie* znacząco odbiega w charakterystyce od tych z mitologii słowiańskiej, jednak fragmenty tekstu opisującego próby walki ludzi z wampirami praktycznie w całości pokrywają się z wierzeniami Słowian¹. Kolejną pozycję w bestiariuszu zajmuje rusałka², w cyklu wiedźmińskim zwana również boginką. Ze zdawkowych opisów Sapkowskiego można wyczytać, że rusałki jawiły się jako piękne i pociągające kobiety, które budziły niepohamowane pożądanie w mężczyznach. Były one magicznymi stworzeniami, które raczej unikały kontaktu z ludźmi. Zazwyczaj nosiły

¹ W mitologii słowiańskiej wampiry opisywane są jako osoby, które zmarły w nienaturalny sposób lub nie zostały nigdy pogrzebane po swojej śmierci, co prowadziło do przemian ich ciał w demony wysysające krew i zabijające napotkanych ludzi. Długowieczne potwory wykazywały pewne słabości, dzięki którym ofiary mogły się bronić, na przykład wrażliwość na czosnek i cebulę. Zabicie wampira wiązało się z koniecznością przebicia jego serca osikowym (drewnianym) kołkiem oraz rozczłonkowaniem jego ciała (Łowmiański, 1986).

² Wierzenia słowiańskie określają mianem rusałek przedwcześnie zmarłe kobiety oraz nieochrzczone dzieci. Ludzie udawali się często do rusałek po miłosne eliksiry w noc kupalną. Były one złymi istotami, które wabiły mężczyzn i dzieci pięknym śpiewem w nieznanym języku, aby zadać im śmierć poprzez okrutne łaskotanie (Łowmiański, 1986).

luźne białe szaty oraz wianki utkane z kwiatów, jednak dość często preferowały całkowitą nagość. Mężczyzn wabiły głównie swoimi magicznymi pieśniami śpiewanymi w obcym języku, aby wykorzystać ich do miłosnych uniesień. Innym przykładem z bestiariusza jest strzyga³, która u Sapkowskiego, jako jedna z nielicznych, nie należała do magicznych stworzeń – była demonem powstającym na skutek przekształceń ludzkiego ciała i duszy. Większość aspektów wyglądu oraz zachowań strzyg w cyklu wiedźmińskim pokrywa się z wierzeniami Słowian, jednak ulegają znacznemu nasileniu w czasie pełni. Inne istoty – zdawkowo przedstawione w bestiariuszu wiedźmińskim – to: „lelek, leszy, świtezianka, kikimora, dzwiżona, mora, nawia, wiła, latawiec, bieda, mamun, wij, topiec (topielec), skrzat, wilkołak, baba jaga oraz sukub” (Zaborowski, 2015: 25). Każda z wymienionych istot znajduje swoje odzwierciedlenie w demonologii słowiańskiej, a w niektórych przypadkach również w innych mitologiach. Większość z nich Sapkowski wymienia wyłącznie z nazwy lub opisuje w aspekcie zagrożenia, jakie stwarzają dla bohaterów powieści (Zaborowski, 2015: 23–25).

Przedstawiona powyżej analiza ukazuje, jak istotne w twórczości Andrzeja Sapkowskiego są elementy różnych mitologii, które z kolei zakorzeniły się już dużo wcześniej w powieściach fantasy. Inspiracja wierzeniami innych kultur jest raczej standardowym zabiegiem w literaturze tego gatunku, ponieważ spaja poszczególne elementy powieściowe, a co za tym idzie – pozwala odnaleźć się czytelnikowi w światach odrealnionych, zawartych w powieściach fantastycznych z różnych stron świata. Każdy człowiek ma w umyśle konkretne wyobrażenie istot magicznych, bestii i potworów, które z uwagi na ogólnie panujące wierzenia są dość spójne i niezachwiane. Wprowadzenie do literatury fantasy szeroko zróżnicowanych istot magicznych mogłoby doprowadzić do zagubienia się odbiorcy, które skutkowałoby niezrozumieniem fabuły oraz całego wytworzonego przez danych pisarzy uniwersum.

Omawiając kult wierzeń słowiańskich w powieściach Sapkowskiego, należy zwrócić uwagę również na analogie pewnych wydarzeń w toku fabularnym z rytuałami słowiańskimi. Można przywołać chociażby opisy kultu zmarłych oraz ich pośmiertną egzystencję, na które składają się głównie uczty zaduszne. Kolejną analogię można zauważyć w kreowaniu wyobrażenia *axis mundi*⁴ – wiedźmińska Łysa Góra ukazywana jest przez Sapkowskiego jako miejsce kultu oraz obszar, na którym spotykały się czarownice w trakcie rytualnych sabatów. Innym elementem kultu Słowian był niegasnący ogień, który także znalazł swoje odzwierciedlenie w cyklu wiedźmińskim jako źródło bezpieczeństwa oraz ochrony przed demonami. Posiadał on też symboliczne znaczenie – dawał nadzieję ludom zagrożonym atakiem istot nadprzyrodzonych. Kolejnym miejscem kultu – zarówno u Słowian, jak i u Celtów – były drzewa oraz skupiska zieleni, a więc lasy i gaje. W powieściach

³ Mitologia słowiańska ukazywała strzygi jako demony, które powstawały ze zmarłych ludzi. Ich egzystencja sprowadzała się do wędrowania oraz polowania na żywych. Po udanych łowach demony kierowały się na spoczynek trwający około miesiąca. Wygląd strzyg – długie pazury, ostre zęby, przekrwione oczy – odstraszał oraz przerażał. Aby pokonać strzygę, należało ją spalić lub przebić gwoździemi jej ciało oraz pochować głowę w dół (Gieysztor, 1982).

⁴ W mitologii słowiańskiej Łysa Góra była uważana za miejsce święte lub ośrodek kultu. Stanowiła także centrum kultu dla Słowian. Wierzono, że na Łysej Górze dochodzi do gromadzenia się energii kosmicznej, która służy sabatom czarownic (Zaborowski, 2015: 26).

wiedźmińskich kult ten propagowały driady zamieszkujące lasy Brokilonu⁵ oraz druidzi – kapłani religii panteistycznej – czczący dęby (Zaborowski, 2015: 25–29). Nawiązania do mitologii oraz wykorzystywanie zbieżności znaczeniowej między ich figurami a tokiem fabularnym świata wiedźmińskiego uzupełniają powieści Sapkowskiego o dodatkowe walory poznawcze i kulturowe.

Nawiązania do kultury, historii i innych dzieł

Saga o wiedźminie posiada również wiele innych nawiązań do kultury i historii oraz dzieł literackich z różnych stron świata. Doskonale przytacza i opisuje je Maciej Kuster (2015: 9–19). W swojej pracy zwraca on uwagę na odniesienia Sapkowskiego do licznych tekstów kultury, które zawierają się w: mottach, passusach, cytatach, powiedzeniach, parafrazach, presupozycjach czy też wewnątrz samych schematów fabularnych. Autor *Wiedźmina* stosuje również zabiegi będące częścią intertekstualności i autoreferencyjności, które obecne są w cytatach wewnętrznych⁶. Mnogość nawiązań występujących w sadze o wiedźminie może w pewien sposób zmylić czytelnika, który nie jest w stanie na bieżąco analizować wszystkich cytatów i odwołań, a zwłaszcza dochodzić ich źródeł. Można dojść do wniosku, że wielokrotne powtarzanie tego samego zabiegu literackiego prowadzi do zubożenia treściowego, ponieważ nakłada na powieści piętno wtórności. Jednak w przypadku wiedźmińskich opowieści nie ma na to miejsca – Sapkowski w subtelny sposób przeplata stworzony przez siebie świat z innymi tekstami kultury⁷, dzięki czemu świat ten nabiera głębi, nawet gdy czytelnik w trakcie lektury nie odczyta wszystkich nawiązań do tekstów zawartych wewnątrz dzieł oraz odwołań do innych tekstów literackich.

Duża liczba odniesień do dorobku polskiej kultury i historii pojawia się również w grze *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* oraz w jej dodatkach. W wyspierywanych przez trolla antynilfgaardzkich przyspiewkach można dopatrywać się tworzonych podczas I wojny światowej żurawiejek:

Przed kim Emhyr ma cykora,
To redańscy z Tretagora,
Piki do boju, miecze w dłoń,
Nilfgaardczyka goń, goń, goń (Zaremba, 2019).

Pieśni patriotyczne znajdują swoje miejsce w grze również na tablicy ogłoszeń, którą użytkownik może odczytać w obozie Nilfgaardu: *Cesarzu, coś Nilfgaard[®], Czarna*

⁵ Driady określały wszystkie drzewa mianem świętych. Zamieszkiwały one największe konary drzew, jednocześnie nie ingerując w żaden sposób w ich rozwój, z wyjątkiem magicznych praktyk (Zaborowski, 2015: 28).

⁶ Mowa tu o cytatach, których źródło zawiera się w obrębie tego samego dzieła bądź tego samego uniwersum.

⁷ W dziełach Sapkowskiego można odnaleźć spełnienie wszystkich aspektów koncepcji transtekstualnych Gerarda Genette'a (zob. Genette, 1992).

⁸ Nawiązanie do katolickiej pieśni z 1816 roku autorstwa Alojzego Felińskiego i Antoniego Goreckiego *Boże, coś Polskę*.

*Piechota*⁹ oraz *My, druga brygada*¹⁰. W dodatku *Serce z Kamienia* pojawia się postać Kosiarza Quinto, która odnosi się do Henryka Kwinto i została zaczerpnięta z filmów Juliusza Machulskiego. Podróż do Nivigradu pozwala graczom na odczytanie z tablicy ogłoszeń parafrazy słynnego utworu Juliana Tuwima *Wiersz, w którym autor grzecznie, ale stanowczo uprasza liczne zastępy bliźnich, aby go w dupę pocałowali*. W Velen – regionie Temerii – gracze mogą podjąć się wykonania misji zatytułowanej *Mysia wieża*, której akcja okazuje się adaptacją *Legendy o Popielu*. Bardziej humorystycznym zabiegiem w grze *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* jest nawiązanie do muzycznych hitów sprzed lat i połączenie ich z bohaterem powieści Henryka Sienkiewicza. Mowa tu o kapeli weselnej Janka Muzykanta, która wykonuje piosenki, takie jak: *Biały Miś*, *Cudownych rodziców mam* czy też *Szła elfeczka do laseczka* (parafraza polskiej piosenki biesiadnej *Szła dziewczeczka do laseczka*). Innym tropem literackim w *Dzikim Gonie* jest nadanie jednemu z niezależnych bohaterów miana *chłop Boryna*, które odnosi się do powieści Władysława Reymonta *Chłopi*. Bardzo istotnym nawiązaniem są również wiedźmińskie dziady, które przedstawiają obrzęd słowiańskich obchodów dziadów oraz odwołują się do *Dziadów części II* Adama Mickiewicza. Innymi odniesieniami są: von Everec jako Twardowski (cyrograf z Panem Lusterko – umowa z diabłem), Witold i Kiejstut z rodu von Everec (imiona członków rodu Giedyminowiczów – Władysław Jagiełło), wiedźmińskie wesele (*Wesele* Stanisława Wyspiańskiego), piosenka *Deszcze niespokojne* (serial *Cztery pancerni i pies*), słowa „Szacunek ludzi ulicy Wiedźminie!” (piosenka Slums Attack *Szacunek ludzi ulicy*) i wiele innych (Zaremba, 2019).

Podział języka bohaterów w Wiedźminie

Bardzo istotnym elementem w powieściach Sapkowskiego jest język bohaterów, który cechuje duża różnorodność. Można dokonać jego podziału na: starsze języki powstałe przed Koniunkcją Sfer (zob. *Koniunkcja Sfer*, b.r.) i wytworzone po niej nowsze języki. Do tych starszych zaliczają się: najstarszy ze starszych – ojczysty język gnomów, drugi co do starości – ojczysty język krasnoludów, Starsza Mowa (zob. *Starsza mowa*, b.r.) – język elfów oraz język Vranów. Do tych nowszych można zaliczyć: język wspólny (krainy północne), dialekt lub żargon Skellige (język wyspiarski Skellige powstały na podstawie Starszej Mowy) oraz dialekt nilfgaardzki. Poza tymi kategoriami istnieje także dialekt driad, którym posługują się mieszkanki Brokilonu (*Języki*, b.r.). Sapkowski, posługując się Starszą Mową w powieściach, nie tłumaczy wypowiedzianych przez bohaterów kwestii, wobec czego czytelnik może czuć się nieco zagubiony i zdezorientowany. Z pomocą przychodzą różne źródła internetowe proponujące stworzone na potrzeby świata wiedźmińskiego słowniki (zob. *Słownik starszej mowy*, b.r.; Caduceus, b.r.).

⁹ Nawiązanie do polskiej pieśni wojskowej z czasów I wojny światowej pt. *Szara piechota*.

¹⁰ Nawiązanie do pieśni legionowej *My, pierwsza brygada (Legiony)*, która towarzyszyła I Brygadzie Legionów Polskich.

Starsza Mowa

Andrzej Sapkowski na potrzeby cyklu wiedźmińskiego stworzył nowy system językowy. W powieściach czytelnik styka się najczęściej ze Starszą Mową, która pojawia się w wielu różnych kontekstach i – jak wspomniano wcześniej – nie zostaje przez autora nigdy przetłumaczona. Starsza Mowa nie jest łatwa w odbiorze, a jej odczytanie może sprawiać czytelnikowi wiele problemów. Język ten składa się z różnych struktur i słownictwa języków europejskich, jednak ich mieszanie się dodatkowo utrudnia odczytywanie poszczególnych sformułowań. Kolejnym problemem jest również kwestia wymowy słów zapisanych przez Sapkowskiego w Starszej Mowie – w sadze nie pojawiają się żadne instrukcje dotyczące wymowy. Można zatem stwierdzić, że stworzenie tego systemu językowego miało służyć głównie celom estetycznym, a nie treściowym. Nie oznacza to jednak, że w powieściach wiedźmińskich nie znajdują się żadne aspekty inspiracji językoznawczych. Starsza Mowa, badana pod kątem normy ortograficznej, leksykalnego korpusu oraz słownictwa podstawowego, ma pochodzenie celtyckie – w dużym stopniu irlandzkie. Poza tymi aspektami można zauważyć również podobieństwo Starszej Mowy do elementów języka germańskiego oraz słowiańskiego (slawizmy). Powyższe inspiracje przeplatają się ze słownictwem fikcyjnym, autorsko stworzonym przez Sapkowskiego. W sadze o wiedźminie czytelnik doświadcza mało skomplikowanych zwrotów pisanych w Starszej Mowie, dlatego też nie jest możliwe dokładne określenie składni zdań oraz morfologii tekstu (Michał, 2015).

[...] czego się nauczyłam w Kaer Morhen. Ja już wiem, że poprawnie Starszymi Runami należy pisać Caer a’Muirehen i że to znaczy Warownia Starego Morza. To pewnie dlatego tam wszędzie są Muszle i Ślimaki oraz Ryby odcisnięte w kamieniach. A Cintra poprawnie pisze się Xin’trea. Zaś moje imię pochodzi od Zireael, albowiem to znaczy Jaskółka, a to znaczy, że... (Sapkowski, 2014c: 75).

– Tak trzeba – powiedziała drżącym głosem Ciri. – Nie ma innej drogi. Tylko ta. Schodami w dół. Tak trzeba, bo... Va’esse deireadh aep eigan...

– Mów – szepnęła czarodziejka. – Mów, dziecko.

– Dziecko Starszej Krwi... Feainnewedd... Luned aep Hen Ichaer... Deithwen... Biały Płomień... Nie, nie... Nie! (Sapkowski, 2014c: 38)¹¹.

– Lambert cáen me a’báeth aep arse (Sapkowski, 2014c: 42)¹².

Starsza Mowa jest językiem fikcyjnym używanym przez nie ludzi, głównie w celu wypowiedzenia zaklęć oraz w magicznych rytuałach. Czarodziej, posługujący się biegle tym odłamem językowym, korzystają z niego często, aby prowadzić rozmowy o magii lub przekazywać sobie sekretną wiedzę. Poza aspektami językoznawczymi Starsza Mowa

¹¹ Tłumaczenie według źródeł internetowych: zwrot *Va’esse deireadh aep eigan* – ‘Coś się kończy’; słowo *Feainnewedd* – ‘Dziecko Słońca’; zwrot *Luned aep Hen Ichaer* – ‘dziewczyna’, ‘dziecko Starszej Krwi’; *Deithwen* – ‘Biały Płomień’.

¹² Tłumaczenie według źródeł internetowych: *Lambert cáen me a’báeth aep arse* – ‘Lambert możesz mnie pocałować w rzyć’.

pojawia się w powieściach Sapkowskiego również jako symbol dawnej magii i kultury, która jest głęboko zakorzeniona w postaciach nieludzi. Istoty te traktują ją z nieskrywaną cziłą, można uznać, że wręcz ją kultuwują, dzięki czemu nabiera ona cech wyjątkowości i tajemniczości. Starsza Mowa stosowana jest u Sapkowskiego także w tworzeniu imion poszczególnych postaci lub miejsc. Zabieg ten pozwala nadać tekstowi powieści głębi oraz historycznego kontekstu. Do zobrazowania tej teorii można posłużyć się fragmentem powieści, w którym następuje kulminacja losów bohaterki Ciri. Poznaje ona wówczas swoje imię pochodzące ze Starszej Mowy – Zireael (tłum. Jaskółka) lub Falka (Gvalch'ca/Sokolica)¹³. Dowodem na potęgę znaczeniową tego fikcyjnego języka jest fakt, iż nawet sam główny bohater Geralt potrafi w pewnym stopniu posługiwać się Starszą Mową, mimo że jego pochodzenie jest ludzkie. Wytworzony przez Sapkowskiego język nie pełni w powieściach wyłącznie roli komunikacyjnej – jest on elementem budującym świat przedstawiony, który nadaje mu głębi i autentyczności.

W cyklu wiedźmińskim pojawiają się również dość często archaizmy języka polskiego, które są niezwykle istotnym elementem stylizacyjnym tworzącym aurę średniowiecznego świata fantasy. Używanie zwrotów archaicznych przez bohaterów służy budowaniu ich tożsamości, a nawet autorytetu w konkretnych sytuacjach. Częste stosowanie archaizmów w *Wiedźminie* jest naturalnym zabiegiem, ponieważ słowa i zwroty te są integralną częścią języka i stylu świata przedstawionego. W tekście można odnaleźć także zapożyczenia z innych języków oraz terminologię specjalistyczną, na przykład z zakresu polityki. Oprócz stosowania archaizmów należy zwrócić uwagę, iż cały cykl wiedźmiński stylizowany jest na archaiczny. Zabieg ten pozwala w jeszcze większym stopniu przenieść czytelnika do dawnych czasów opisywanych w powieściach.

[...] emablowali spojrzzeniami [...] (Sapkowski, 2014c: 11).

Będziesz miał w przyszłości pociechę z twojego młodszego klerka. Zaiste, kruszec dobrej próby dźwięczy, gdy weń uderzyć. Ciri, z pełnym zaufaniem powierzam cię pieczy Fabia, syna Fabia, albowiem jest to mężczyzna poważny i godny zaufania (Sapkowski, 2014a: 36).

Rzuciła na niego urok, trzyma go pod szarmem (Sapkowski, 2014a: 69).

Treść memorandum cesarza Emhyra znamy (Sapkowski, 2014d: 382).

Inskrypcje oparte na głągolicy

Omawiając aspekty językowe w uniwersum wiedźmińskim, nie można pominąć interesującego elementu zawierającego się w grach. Mianowicie, w wielu sytuacjach i różnych miejscach użytkownicy mogą napotkać inskrypcje stworzone przy użyciu pierwszego znanego alfabetu języków słowiańskich – głągolicy (zob. Jakubiec, 2003). Nie są one jednak odzwierciedleniem autentycznych tekstów, lecz przypominają bardziej automatyczne transliteracje z czasów współczesnych. Na próżno więc w trakcie gry podejmować się

¹³ Wiedźmini w Starszej Mowie nazywani są Vatt'ghernami (*Wiedźmin*, b.r.).

próby tłumaczenia poszczególnych inskrypcji znajdujących się między innymi na szatach Filippy Eilhart, ponieważ syntaktyka z pewnością okaże się zaburzona. Nie należy jednak winić za to twórców gry, gdyż głągolica aktualnie jest już językiem martwym, więc jej idealne odwzorowanie dla osób niespecjalizujących się w tej dziedzinie językoznawstwa jest niemal niemożliwe. Kwestię niezgodności składniowej tych elementów gry rekompensuje sam ich wygląd, który idealnie pasuje do słowiańskiego nastroju wytworzonego przez wydawnictwo CD Projekt RED (Michał, 2015).

Wiedźmińska etykieta językowa

Warto zwrócić uwagę na pojawiające się w cyklu wiedźmińskim elementy etykiety językowej. Sapkowski w swoich powieściach zwraca uwagę na podstawowe normy grzecznościowe, które skupiają się głównie wokół okazywania szacunku partnerom, wynikają z zasad językowych i obyczajowych lub przejawiają się w kontaktach z wyższymi klasami społecznymi¹⁴. W tym kontekście język bohaterów sagi pełni rolę dydaktyczną, ponieważ pokazuje, że nawet antybohaterowie, zabójcy potworów czy też Nieludzie potrafią odnosić się z należyty szacunkiem do innych, często nawet tłumiąc pewne negatywne emocje. Do pierwszorzędnych aktów etykiety językowej stosowanej w *Wiedźminie* należy zaliczyć: tytułaturę, pożegnania i przywitania, pozdrowienia, podziękowania czy prośby. Natomiast w sekundarnych aktach etykiety językowej znajdują się między innymi: komplementy, gratulacje, toasty, autoprezentacja oraz pogawędki przy stole. Na podstawie stosowanych w powieściach wiedźmińskich norm konwencjonalnej etykiety oraz emocji, które towarzyszą bohaterom podczas aktu komunikacji, można wnioskować, jaki stosunek mają do siebie konkretne postaci. Rozróżnienie to tyczy się głównie protagonisty Geralta, wobec którego napotykanie ludzi i Nieludzi niejednokrotnie stosują ironię jednoznacznie wskazującą na brak szacunku do wiedźmina (Choruży, Gorzelana, 2022: 147–167).

Bogactwo językowe i narracja

Wyjątkowość stylu językowego w *Wiedźminie* Sapkowskiego jest jednym z kluczowych elementów mających wpływ na popularność serii. Bogactwo językowe sagi, na które składają się między innymi: archaizmy, neologizmy, elementy humorystyczne, zapożyczenia z innych języków oraz stylizacja na język archaiczny, nadają światu przedstawionemu głębię i autentyczność. Zabiegi słowotwórcze, widoczne głównie w kontekście nazw własnych, powodują, że powieści są unikalne. Zróżnicowanie języka pod kątem pochodzenia postaci, ich klas społecznych, rasowych i zawodowych sprawia, że dialogi stają się dynamiczne, a postaciom wypowiadającym się w powieściach zostaje nadany wyjątkowy charakter. Ponadto dialogi w *Wiedźminie* są skrupulatnie przemyślanym tworem, dzięki

¹⁴ „– Czcigodna Nenneke, proszę o wybaczenie, ale książę Hereward, mój senior, nie życzy sobie i nie będzie tolerował w swych włościach wiedźmina Geralta z Rivii” (Choruży, Gorzelana, 2022: 153). „Odrzuciwszy na ramię kobaltowoniebieski, szamerowany złotem płaszcz, skłonił się sztywno i dystyngowanie” (Sapkowski, 2014c: 10).

czemu ukazują się jako naturalnie wybrzmiewające elementy historii. Przeplatanie powagi z humorystycznymi wstawkami, ironią i sarkazmem sprawia, że język postaci rysuje się jako naturalny element sagi. Używanie takich środków wyrazu wprowadza także do poszczególnych sytuacji dystans, co pozwala łagodzić powstające napięcie sytuacyjne.

Kolejnym aspektem językowym u Sapkowskiego jest złożona narracja, która zawiera w sobie wiele retrospekcji. Nieprzewidziane zmiany perspektyw, wprowadzanie równocześnie biegnących wątków oraz nieliniowość narracji z jednej strony powodują powstawanie niemałego chaosu, jednak z drugiej – pozwalają zbudować napięcie fabularne. Sapkowski sprawnie lawiruje między różnymi punktami widzenia swoich bohaterów, nadając tym samym wielowymiarowość tokowi fabularnemu. Rytm narracyjny również odgrywa bardzo ważną rolę, gdyż służy budowaniu atmosfery zdarzeń oraz wprowadza odbiorcę w odpowiedni nastrój. Podobnie sytuacja przedstawia się w kwestii monologów wewnętrznych poszczególnych postaci, co widoczne jest zwłaszcza u protagonisty Geralta. Personalizowanie narracji ułatwia czytelnikowi zrozumienie uczuć i motywacji jednostek literackich, a co za tym idzie – skłania odbiorców do pogłębionej analizy oraz wartościowania dzieła i jego bohaterów.

Podsumowanie

Przeprowadzona analiza nawiązań do mitologii, kultury i historii oraz językowych aspektów powieściowych w sadze o wiedźminie dowodzi, iż literatura popularna może zawierać wiele interesujących zabiegów, które warto poddać interpretacji. Istnieją liczne badania dotyczące świata wiedźmińskiego prowadzone na różnych polach badawczych, jednak nadal w zależności od odbioru dzieła i jego transmedialnych przeobrażeń można wysnuwać kolejne tezy badawcze prowadzące do nowych rozwiązań. Chociażby sama analiza aspektów językowych wykazuje, że użycie i pochodzenie języka zmienia się w zależności od źródła odbioru (powieści, gry, seriale itp.). Właśnie dzięki tym elementom *Wiedźmin* Sapkowskiego jest niezwykle popularnym uniwersum, które z biegiem lat stało się fenomenem transmedialnym na skalę światową.

Bibliografia

Caduceus (b.r.), *Projekt słownika Starszej Mowy wg prozy A. Sapkowskiego*, <http://www.gmf.pl/KronikiFantastyczne/Krainy,181.projekt-slownika-starszej-mowy-wg-prozy-a-sapkowskiego.html> [dostęp: 8.08.2024].

Choruży I., Gorzelana J. (2022), *Czy wiedźmin może nauczyć grzeczności? Elementy etykiety językowej w Ostatnim życzeniu Andrzeja Sapkowskiego*, „Filologia Polska. Roczniki Naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego”, t. 8, s. 147–167.

Genette G. (1992), *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] H. Markiewicz (oprac.), *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, t. 4, cz. 2, Kraków: Wydawnictwo Literackie, s. 107–154.

- Gieysztor A. (1982), *Mitologia Słowian*, Warszawa: Zakład Wydawnictw i Nagrań.
- Jakubiec A. (2003), *Cyrylica i gągolica*, <https://whk.up.krakow.pl/pismo/cyryl/cyrylica.html> [dostęp: 8.08.2024].
- Języki (b.r.), <https://wiedzmin.fandom.com/wiki/J%C4%99zyki> [dostęp: 8.08.2024].
- Koniunkcja Sfer (b.r.), https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Koniunkcja_Sfer [dostęp: 8.08.2024].
- Kuster M. (2015), *Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”*, [w:] R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Trickster, s. 9–20.
- Łęk K. (2005), *Mit arturiański w cyklu utworów o wiedźminie Geralcie A. Sapkowskiego*, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Łowmiański H. (1986), *Religia Słowian i jej upadek (w. IV–XII)*, Warszawa: PWN.
- Michał (2015), *Sapkowski „Wiedźmin” a językoznawstwo*, <https://kupseslownik.wordpress.com/2015/06/04/sapkowski-wiedzmin-a-jezykoznawstwo/> [dostęp: 8.08.2024].
- Sapkowski A. (2014a), *Czas pogardy*, Warszawa: SuperNowa.
- Sapkowski A. (2014b), *Kraniec świata*, [w:] *Ostatnie życzenie*, Warszawa: SuperNowa.
- Sapkowski A. (2014c), *Krew elfów*, Warszawa: SuperNowa.
- Sapkowski A. (2014d), *Pani Jeziora*, Warszawa: SuperNowa.
- Słownik starszej mowy (b.r.), https://wiedzmin.fandom.com/wiki/S%C5%82ownik_starszej_mowy [dostęp: 8.08.2024].
- Starsza mowa (b.r.), https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Starsza_mowa [dostęp: 8.08.2024].
- Wiedźmin (b.r.), <https://wiedzmin.fandom.com/wiki/Wied%C5%B4min> [dostęp: 8.08.2024].
- Zaborowski P. (2015), *Mitologia słowiańska w cyklu o wiedźminie*, [w:] R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, Wrocław: Trickster, s. 21–32.
- Zaremba M. (2019), *Wiedźmin 3 – 13 znanych i nieznanymi nawiązań do polskiej kultury i historii. Czyli co wiedźmiński świat ma wspólnego z Polską?*, <https://www.eurogamer.pl/wiedzmin-3-13-znanych-i-nieznanymi-nawiazan-do-polskiej-kultury-i-historii/> [dostęp: 8.08.2024].