

# Leszek Selin

---

## Nazwy zwierząt i ich funkcje w Modrej krainie Alojzego Budzisa : w przekładzie Jana Drzeżdżona

---

Acta Cassubiana 11, 166-177

---

2009

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

**Leszek Selin**  
(Jastarnia)

## **Nazwy zwierząt i ich funkcje w *Modrej krainie* Alojzego Budzisa (w przekładzie Jana Drzeżdżona)**

Alojzy Budzisz (urodzony 10 czerwca 1874 roku w Świecinie w powiecie puckim, zmarły w 1934 r. w Pucku) był jednym z najwybitniejszych literatów tworzących w języku kaszubskim<sup>1</sup>. Napisał łącznie ponad sto dwadzieścia utworów. Uważany jest za urodzonego humorystę i bystrego obserwatora życia na Kaszubach<sup>2</sup>. Humor stanowił o jego widzeniu świata, był jego szkieletem mędrca, w którym zabawne małe wydarzenia, anegdoty i przypowieści załamują się, tworząc hiperboliczne odbicia<sup>3</sup>. Tematyka Budziszowych humoresek skupia się wokół życia wsi kaszubskiej<sup>4</sup>, czego pochodną jest m.in. szczególna rola przypadająca w konstrukcji ich świata przedstawionego różnym przedstawicielom fauny.

Istotne znaczenie kreacja świata zwierząt odgrywa m.in. w opowiadaniach ze zbioru *Modra kraina*<sup>5</sup>. Świadczy o tym przede wszystkim znaczna liczba i duże zróżnicowanie zastosowanych przez pisarza nazw zwierząt<sup>6</sup>.

W opowiadaniach zebranych w *Modrej krainie* Alojzego Budzisa, przełożonych na język polski przez Jana Drzeżdżona, wystąpiło aż 155 wyrazów odnoszących się do 75 gatunków zwierząt, ponieważ wielu nazwom gatunkowym, takim jak *koń*, *krowa*, *pies*, *gęś*, towarzyszą odrębne – spokrewnione z nimi słowotwórczo

---

<sup>1</sup> *Funkcje motywów zwierzęcych w „Modrej krainie” Alojzego Budzisa* były przedmiotem mojej pracy licencjackiej, napisanej pod kierunkiem Ewy Rogowskiej-Cybulskiej i obronionej w 2004 r., na Uniwersytecie Gdańskim. W niniejszym artykule wykorzystuję materiał zawarty w tej pracy.

<sup>2</sup> T. Bolduan, *Nowy bedeker kaszubski*, Gdańsk 1997, s. 39.

<sup>3</sup> R. Ostrowska i I. Trojanowska, *Bedecker kaszubski*, Gdańsk 1978, s. 43.

<sup>4</sup> J. Drzeżdżon, *Piewca własnej krainy*, [w:] A. Budzisz, *Modra kraina*, Warszawa 1980, s. 11.

<sup>5</sup> A. Budzisz, *Modra kraina*, wybrał, spolszczył i oprac. J. Drzeżdżon, Warszawa 1980.

<sup>6</sup> O dużej liczbie i zróżnicowaniu nazw zwierząt w twórczości Adama Mickiewicza pisał J. Bachórz, *Fauna w słowniku Mickiewicza*, [w:] tegoż, *Jak pachnie na Litwie Mickiewicza*, Gdańsk 2003, s. 85–100.

lub niepozostające z nimi w relacji pochodności słowotwórczej – nazwy samic, np. *kobyła, suka*, samców, np. *ogier, gąsior, byk* lub *wół*, potomstwa, np. *żebrę, cielę, gąsię*, zbiorowości, np. *bydło*, a także innych hiponimów (wyrazów o podrzędnych zakresach znaczeniowych), np. *szkapa*. Ponadto w tekstach tych opowiadań występują inne derywaty słowotwórcze od nazw gatunkowych, np. *konik, koński, konno*, a także od nazw samic, np. *suczka*, od nazw samców, np. *byczek*, od nazw potomstwa, np. *cielątko, ocielić się*, od nazw zbiorowości, np. *bydlę*, i od pozostałych hiponimów nazw gatunkowych, np. *szkapina*. W rezultacie do 75 zwierząt uwzględnionych na kartach opowiadań Alojzego Budziszka odnoszą się 74 nazwy gatunkowe (tylko zdrobnienie *gołąbek* występuje bez wyrazu podstawowego *gołąb*), a także 9 nazw o zakresach znaczeniowych podrzędnych w stosunku do nazw gatunkowych (nazw samic, samców, potomstwa i zbiorowości) spokrewnionych z nimi słowotwórczo (typu *koziół, kurczę, gęsię*), 19 takich nazw niespokrewnionych z nimi słowotwórczo (typu *kogut, truteń, suka*), 34 inne derywaty rzeczownikowe, tj. zdrobnienia, zgrubienia, nazwy ekspresywne itp. (np. *pszczółka, świniak, szkapina, kocisko*), a także 21 derywatów słowotwórczych reprezentujących części mowy inne niż rzeczowniki. Szczegółowe dane na temat tych nazw i liczby ich użycia zawiera tabela 1.

**Tabela 1.** Nazwy zwierząt w *Modrej krainie* Alojzego Budziszka

Nazwa zwierzęcia	Nazwa gatunkowa	Nazwy samic/samców, potomstwa i zbiorowości pokrewne słowotwórczo	Nazwy samic/samców, potomstwa i zbiorowości niespokrewnione słowotwórczo	Inne derywaty rzeczownikowe	Inne (nierzeczownikowe) derywaty słowotwórcze	Liczba wystąpień wyrazów
<b>SSAKI</b>						
<b>DZIK</b>	dzik (4)	–	–	–	–	4
<b>FOKA</b>	foka (2)	–	–	–	–	2
<b>KOŃ</b>	koń (53)	–	ogier (4) kobyła (1) żebrę (1) szkapa (7)	konik (3) konisko (2) szkapina (4)	koński (4) konno (1)	80
<b>KOT</b>	kot (16)	kotka (1)	–	kocisko (1) kotek (1)	koci (1)	20
<b>KOZA</b>	koza (42)	koziół (32)	–	–	kozi (1)	75
<b>KRET</b>	kret (1)	–	–	–	–	1
<b>KROWA</b>	krowa (36)	–	wół (6) jałowica (1) cielę (10) bydło (18)	krówka (2) krówsko (1) byczek (3) jałowka (1) jałowiczka (1) cielak (3) cielątko (3) cielęcina (1) bydlę (1)	krowi (1) ocielić się (1)	89

Nazwa zwierzęcia	Nazwa gatunkowa	Nazwy samic/samców, potomstwa i zbiorowości pokrewne słowotwórczo	Nazwy samic/samców, potomstwa i zbiorowości niespokrewnione słowotwórczo	Inne derywaty rzeczownikowe	Inne (nierzeczownikowe) derywaty słowotwórcze	Liczba wystąpień wyrazów
<b>SSAKI</b>						
LIS	lis (5)	–	–	–	lisi (2)	7
MYSZ	mysz (2)	–	–	–	mysi (2) myszkujący (1)	5
OSIOŁ	osioł (2)	–	–	–	–	2
OWCA	owca (8)	–	baran (1) jagnię (1)	–	owczy (2) barani (4) jagnięcy (1)	17
PIES	pies (32)	–	suka (4)	suczka (1)	psi (1)	38
SARNA	sarna (1)	–	–	–	–	1
ŚWINIA	świnia (29)	–	knur (1) wieprz (6) maciora (2) prosię (8)	świniak (1) świnka (4) knurek (1) wieprzek (1)	–	53
WIEWIÓRKA	wiewiórka (5)	–	–	–	–	5
WILK	wilk (3)	–	–	–	–	3
ZAJĄC	zając (4)	–	–	zajączek (2)	–	6
<b>PTAKI</b>						
BOCIAN	bocian (6)	–	–	–	bociani (4)	10
DZIERLATKA	dzierlatka (1)	–	–	–	–	1
DZIĘCIOŁ	dzięcioł (1)	–	–	–	–	1
DZIKA GĘŚ	dzika gęś (1)	–	–	–	–	1
DZIKA KACZKA	dzika kaczka (1)	–	–	–	–	1
GAWRON	gawron (1)	–	–	–	–	1
GĘŚ	gęś (18)	gąsior (4) gęsię (3)	–	gąska (1) gąsiątko (5)	gęsi (4)	35
GOŁĄB	–	–	–	gołąbek (6)	–	6
JASKÓŁKA	jaskółka (2)	–	–	–	–	2
JASTRZĄB	jastrząb (2)	–	–	–	–	2
KACZKA	kaczka (7)	kaczor (2)	–	–	–	9
KRUK	kruk (2)	–	–	–	–	2
KUKUŁKA	kukułka (4)	–	–	–	–	4
KURA	kura (18)	kurek (1) kurczę (7)	kogut (14) kwoka (6)	kurczak (2) kogucisko (1)	kurzy (1) koguci (1) kwokać (2)	53
KUROPATWA	kuropatwa (1)	–	–	–	–	1
ŁĄBĘDŹ	łabędź (1)	–	–	–	–	1
MEWA	mewa (1)	–	–	–	–	1
PERLICZKA	perliczka (1)	–	–	–	–	1
PLISZKA	pliszka (1)	–	–	–	–	1
PRZEPIÓRKA	przepiórka (1)	–	–	–	–	1
SIKORKA	sikorka (3)	–	–	–	–	3

Nazwa zwierzęcia	Nazwa gatunkowa	Nazwy samic/samców, potomstwa i zbiorowości pokrewne słowotwórczo	Nazwy samic/samców, potomstwa i zbiorowości niespokrewnione słowotwórczo	Inne derywaty rzeczownikowe	Inne (nierzeczownikowe) derywaty słowotwórcze	Liczba wystąpień wyrazów
<b>PTAKI</b>						
SKOWRONEK	skowronek (6)	–	–	–	–	6
SOKÓŁ	sokół (1)	–	–	–	–	1
SROKA	sroka (9)	–	–	–	–	9
SZCZYGIEŁ	szczygieł (1)	–	–	–	–	1
WRONA	wrona (6)	–	–	–	–	6
WRÓBEL	wróbel (10)	–	–	wróblica (3)	–	13
ŻURAW	żuraw (1)	–	–	–	–	1
<b>RYBY</b>						
DORSZ	dorsz (1)	–	–	–	–	1
FLĄDRA	flądra (1)	–	–	fląderka (1)	–	2
ŁOSOŚ	łosoś (1)	–	–	–	–	1
OSTRYCYA	ostrzyca (1)	–	–	–	–	1
SIELAWA	sielawa (1)	–	–	–	–	1
SUM	sum (1)	–	–	–	–	1
SZCZUPAK	szczupak (1)	–	–	szczupaczek (1)	–	2
SZPROTKA	szprotka (1)	–	–	–	–	1
ŚLEDŹ	śledź (8)	–	–	śledzik (1)	–	9
TASZA	tasza (1)	–	–	–	–	1
WĘGORZ	węgorz (3)	–	–	–	–	3
<b>PLĄZY I GADY</b>						
JASZCZURKA	jaszczurka (2)	–	–	–	–	2
WAŹ	wąż (1)	–	–	–	–	1
ŻABA	żaba (1)	–	–	–	–	1
ŻMIJA	żmija (9)	–	–	–	–	9
<b>OWADY I MIĘCZAKI</b>						
BAK	bak (3)	–	–	bączek (1)	–	4
CHRZĄSZCZ	chrząszcz (1)	–	–	–	–	1
GIEZ	giez (3)	–	–	–	gzić się (1)	4
KOMAR	komar (6)	–	–	–	–	6
KONIK POLNY	konik polny (2)	–	–	–	–	2
MOTYL	motyl (5)	–	gąsienica (1)	–	–	6
MRÓWKA	mrówka (4)	mrowie (1)	–	mrowisko (1)	mrówkowy (1)	7
MUCHA	mucha (23)	–	–	–	–	23
PCHŁA	pchła (4)	–	–	–	–	4
PSZCZOŁA	pszczola (4)	–	truteń (1)	pszczółka (1)	–	6
ROBAK	robak (4)	robactwo (4)	–	robaczek (1)	robaczywy (1)	10
ŚLIMAK	ślimak (3)	–	–	–	–	3
ŚWIERSZCZ	świerszcz (2)	–	–	–	–	2
TRZMIEL	trzmieł (1)	–	–	–	–	1
WESZ	wesz (4)	–	–	–	–	4
<b>RAZEM (75)</b>	<b>454</b>	<b>55</b>	<b>93</b>	<b>62</b>	<b>37</b>	<b>701</b>

Wśród owych 75 gatunków zwierząt występujących na kartach *Modrej krainy* grupę najbardziej zróżnicowaną gatunkowo stanowią ptaki, których Budzisz wymienia aż 28, co stanowi 37 proc. wszystkich gatunków. Drugie miejsce pod względem liczby uwzględnionych przez niego gatunków zajmują ssaki, których jest 17, czyli 23 proc. Na trzeciej pozycji znajdują się owady i mięczaki, których autor wyróżnił w sumie 15 (20 proc.). Czwarte miejsce należy do ryb, których jest w tym utworze 14 (19 proc.). Ostatnie w tej klasyfikacji płazy i gady reprezentowane są już tylko przez 4 różne gatunki (5 proc.).

Inaczej – jeśli chodzi o dwa pierwsze miejsca – przedstawia się kolejność wyróżnionych w tabeli grup zwierząt ze względu na nasycenie tekstu odnoszącymi się do nich wyrazami. Łączna liczba użyć omawianych nazw w *Modrej krainie* wynosi 701. Największą frekwencję mają nie nazwy ptaków, lecz ssaków: 67 wyrazów odnoszących się do 17 gatunków ssaków występuje w opowiadaniach z *Modrej krainy* w sumie 408 razy, co stanowi aż 58 proc. wszystkich użyć nazw gatunków zwierząt. Nazwy ptaków znajdują się na drugim miejscu z frekwencją o ponad połowę mniejszą: 45 wyrazów odnoszących się do 28 nazw gatunków ptaków zostało użytych w tych opowiadaniach 174 razy, co stanowi 25 proc. wszystkich użyć. Z kolei od frekwencji nazw ptaków o połowę mniejsza jest frekwencja następnej grupy wyrazów, czyli nazw zwierząt bezkręgowych (owadów i mięczaków): 26 wyrazów odnoszących się do 15 gatunków zostało zastosowanych 83 razy, co stanowi 12 proc. Najrzadziej pojawiają się *Modrej krainie* nazwy ryb: 14 wyrazów odnoszących się do 14 gatunków ma 23 użycia (3 proc.), a także nazwy płazów i gadów: 4 wyrazy odnoszące się do 4 gatunków występują 13 razy (2 proc.).

Dane na temat frekwencji nazw przedstawicieli poszczególnych grup fauny poświadczają realistyczny charakter Budziszowej prozy, odzwierciedlają bowiem potoczny obraz świata zwierząt, w którym ssakom przypisuje się większą rolę niż ptakom, a ptakom niż pozostałym grupom.

Niektóre spośród tych wyrazów występują tylko raz, frekwencja innych jest bardzo wysoka. Gatunkiem zwierząt najczęściej wymienianym w analizowanych opowiadaniach jest *krowa* – różne wyrazy odnoszące się do tego zwierzęcia wystąpiły w sumie 89 razy, co stanowi aż 13 proc. użyć wszystkich nazw zwierząt. Następne miejsca ze względu na częstość użycia wszystkich nazw odnoszących się do danego gatunku zajmują: *koń* (80 użyć), *koza* (75), *kura* i *świnia* (53), *pies* (38), *gęś* (35), *mucha* (23), *kot* (20), *owca* (17), *wróbel* (13), *robak* i *bocian* (10), *śledź*, *źmija*, *kaczka* i *sroka* (9), *mrówka* i *lis* (7), *komar*, *motyl*, *pszczola*, *gołąb*, *skowronek*, *wrona*, *zając* (6), *mysz* i *wiewiórka* (5), *bąk*, *gież*, *pchła*, *wesz*, *dzik* i *kukulka* (4), *ślimak*, *węgorz*, *sikora*, *wilk* (3), *konik polny*, *świerszcz*, *flądra*, *szczupak*, *foka*, *jaszczurka*, *jaskółka*, *jastrząb*, *kruk*, *foka*, *osioł* (2). Aż 27 z 75 gatunków (36 proc.) wprowadzonych przez Budzisz na karty *Modrej krainy* charakteryzuje się pojedynczymi użyciami ich nazw: *chrząszcz*, *trzmiel*, *dorsz*, *łosoś*, *ostrzyca*, *sielawa*, *sum*, *sprot*, *tasza*, *wąż*, *żaba*, *dzierlatka*, *dziesięciol*, *dzika gęś*, *dzika kaczka*, *gawron*, *kuropatwa*, *labędź*, *mewa*, *perliczka*, *pliszka*, *przepiórka*, *sokół*, *szczygieł*,

*żuraw, kret, sarna*. Przewagę wśród zwierząt pojawiających się w opowiadaniach Budzisz ma zwierzęta domowe i związane z gospodarstwem wiejskim, co wynika oczywiście z faktu, że znaczna część utworów Budzisz opowiada o środowisku wiejskim, przywiązaniu do życia na wsi, pracy na roli, hodowaniu i karmieniu zwierząt. Wysoka frekwencja nazw zwierząt hodowlanych, w tym zwłaszcza frekwencja wyrazu *koń*, wskazują też jednoznacznie na charakteryzowany w tych utworach typ kultury: dawnej kultury ludowej, w której koń był podstawowym zwierzęciem transportowym, krowa – żywicielką, pies – stróżem gospodarstwa, a wszystkie zwierzęta domowe – podstawą chłopskiego dobrobytu i sposobu życia.

Z tego powodu krowa jest gatunkiem zajmującym pierwsze miejsce również pod względem stopnia różnicowania słownictwa odnoszącego się do poszczególnych gatunków zwierząt opisywanych w *Modrej krainie*: odnosi się do niej aż 16 różnych wyrazów. Stosunkowo dużym różnicowaniem leksykalnym charakteryzują się też koń i kura, nazywane 10 różnymi wyrazami, świnia, określana 9 leksemami, oraz owca i gęś, którym przypisano po 6 leksemów. Więcej niż jedną nazwę mają ponadto w *Modrej krainie*: mrówka, pies i robak – po 4, koza, mysz, pszczoła – po 3, oraz bąk, bocian, flądra, giez, kaczka, lis, motyl, wróbel, szczupak, śledź i zajac – po 2. Do pozostałych 52 gatunków odnoszą się w opowiadaniach Budzisz pojedyncze wyrazy.

Nazwy przedstawicieli fauny pełnią w prozie Alojzego Budzisz różne funkcje. Do opisu funkcjonowania motywów zwierzęcych w opowiadaniach Alojzego Budzisz zastosowałem zmodyfikowaną klasyfikację funkcji motywów roślinnych w utworach literackich opracowaną przez Andrzeja Stoffa<sup>7</sup>. Wyróżnił on sześć następujących funkcji motywów botanicznych:

- funkcję metaforyczną, w której „botanika dostarcza języka opisu rzeczywistości, nie staje się natomiast składnikiem przedmiotowego uposażenia świata przedstawionego utworu”<sup>8</sup>;
- funkcję dekoracyjną, którą pełnią nazwy roślin niebędące niezbędnymi elementami kompozycyjnymi utworu, stanowiące jego swoistą „dekorację”, stosowane ze względu na przekonanie o literackości przedstawień przyrody;
- funkcję mimetyczną, gdy obecność motywu przyrodniczego jest „prostą pochodną pierwotnych odniesień przedmiotowych świata przedstawionego”<sup>9</sup>;
- funkcję przedmiotową, dotyczącą „wykorzystywania poszczególnych obiektów

<sup>7</sup> A. Stoff, *Problematyka teoretyczna funkcjonowania motywów roślinnych w utworach literackich*, [w:] *Literacka symbolika roślin*, red. A. Martuszevska, Gdańsk 1997, s. 9–22. Por. też E. Rogowska-Cybulska, *Funkcje nazw gatunków roślin w „łomżyńskiej” części powieści Józefa Stompora pt. „Niewierna”*, [w:] *Polszczyzna Mazowsza i Podlasia*, t. XIII: *Językowa przeszłość i współczesność Mazowsza i Podlasia*, pod red. H. Sędziak, Łomża 2009, s. 35–58.

<sup>8</sup> A. Stoff, *op. cit.*, s. 18.

<sup>9</sup> Tamże, s. 19.

botanicznych zgodnie z ich naturą i przeznaczeniem”<sup>10</sup>, gdy rośliny stanowią „obiekt troski, oddziaływania i wykorzystania”<sup>11</sup> bohaterów;

- funkcję ekspresywną, polegającą na wykorzystaniu „objektów botanicznych do ewokowania nastrojów, emocji, wszelkich przeżyć”<sup>12</sup>, co tworzy stan pochodny względem rzeczywistych reakcji człowieka na przyrodę oraz przeżyć doznawanych w kontakcie z nią;
- funkcję symboliczną, w której rośliny stanowią określone symbole, mające charakter indywidualny lub stanowiące „zakreple znaki kulturowe”<sup>13</sup>.

Na potrzeby opisu funkcji motywów zwierzęcych przyjęto z klasyfikacji Andrzeja Stoffa pięć z tych funkcji, z wyjątkiem funkcji dekoracyjnej, która w opowiadaniach Budziszka nie wystąpiła.

Ponadto wzbogacono klasyfikację Stoffa o sześć kolejnych funkcji. Przede wszystkim oprócz funkcji przedmiotowej (rozumianej jako funkcja przedmiotowa dodatnia) wyodrębniono w niniejszej pracy funkcję przedmiotową ujemną, w której nazwy zwierząt występują wtedy, gdy kontakt ze zwierzęciem oddziałuje na człowieka negatywnie<sup>14</sup>. Poza tym, ponieważ motywy zwierzęce w opowiadaniach Alojzego Budziszka pełnią więcej ról, niż wyróżnił je dla motywów roślinnych Andrzej Stoff, wprowadzono pięć następujących funkcji:

- funkcję mimetyczną humorystyczną, gdy obecność motywów zwierzęcych jest wprawdzie „prostą pochodną pierwotnych odniesień przedmiotowych świata przedstawionego”<sup>15</sup>, lecz jednocześnie ma na celu wywołanie nastroju humorystycznego;
- funkcję przedmiotową humorystyczną, gdy opisywane zwierzęta stanowią „obiekt troski, oddziaływania i wykorzystania”<sup>16</sup> bohaterów, co zarazem wpływa na powstanie nastroju humorystycznego;
- funkcję metaforyczną naśladowczą, występującą wtedy, gdy w świecie przedstawionym utworu pojawia się nie zwierzę, lecz jego plastyczny wizerunek (obraz, rzeźba, człowiek przebrany za zwierzę);
- funkcję metajęzykową, występującą w wypadku użycia nazwy zwierzęcia jako składnika metajęzyka;
- funkcję bajkową, wiążącą się z cechami bajkowymi świata przedstawianego.

Łącznie zatem wyróżniono 11 funkcji motywów zwierzęcych: mimetyczną, przedmiotową, przedmiotową ujemną, metaforyczną, symboliczną, ekspresywną,

<sup>10</sup> Tamże, s. 20.

<sup>11</sup> Tamże.

<sup>12</sup> Tamże, s. 21.

<sup>13</sup> Tamże.

<sup>14</sup> Por. też E. Rogowska-Cybulska, *Funkcje nazw gatunków roślin...*, *op. cit.*, s. 45.

<sup>15</sup> A. Stoff, *op. cit.*, s. 19.

<sup>16</sup> Tamże, s. 20.



mimetyczną, humorystyczną, przedmiotową, humorystyczną, metaforyczną naśladowującą, metajęzykową i bajkową.

Dane na temat liczby użycia poszczególnych motywów zwierzęcych w wyróżnionych funkcjach zawiera tabela 2. Znajdują się w niej szczegółowe informacje na temat wystąpień nazw odnoszących się do analizowanych gatunków zwierząt w funkcji mimetycznej, przedmiotowej, przedmiotowej ujemnej i metaforycznej, a ponadto – w rubryce „inne funkcje” – zbiorcze informacje na temat wystąpień tych wyrazów we wszystkich pozostałych (rzadszych) funkcjach: symbolicznej, ekspresywnej, mimetycznej, humorystycznej, przedmiotowej, humorystycznej, metaforycznej, naśladowującej, metajęzykowej i bajkowej.

**Tabela 2.** Funkcje nazw zwierząt w *Modrej krainie* Alojzego Budzisa

Nazwa gatunku	Funkcja mimetyczna	Funkcja przedmiotowa	Funkcja przedmiotowa ujemna	Funkcja metaforyczna	Inne funkcje
<b>SSAKI</b>					
dzik	1	–	3	–	–
foka	–	2	–	–	–
koń	19	50	1	6	4
koť	13	3	–	3	1
koza	6	37	4	9	19
kret	1	–	–	–	–
krowa	14	55	2	12	6
lis	2	3	–	1	1
osioł	–	–	–	2	–
owca	1	3	1	11	1
pies	22	7	–	8	1
sarna	1	–	–	–	–
świnia	2	37	3	8	3
mysz	–	–	1	4	–
wiewiórka	4	–	–	1	–
wilk	–	–	–	3	–
zając	1	3	–	2	–
<b>PTAKI</b>					
bocian	2	–	1	7	–
dzierlatka	1	–	–	–	–
dzięcioł	1	–	–	–	–
dzika gęś	1	–	–	–	–
dzika kaczka	1	–	–	–	–
gawron	1	–	–	–	–
gęś	17	9	2	6	1
gołębek	3	–	–	3	–
jaskółka	1	–	–	1	–
jastrząb	1	–	–	1	–
kaczka	5	–	–	4	–
kruk	1	–	–	–	1
kukułka	–	3	–	–	1

Nazwa gatunku	Funkcja mimetyczna	Funkcja przedmiotowa	Funkcja przedmiotowa ujemna	Funkcja metaforyczna	Inne funkcje
kura	38	5	–	5	5
kuropatwa	1	–	–	–	–
łabędź	1	–	–	–	–
mewa	1	–	–	–	–
perliczka	1	–	–	–	–
pliszka	–	–	–	–	1
przepiórka	1	–	–	–	–
sikorka	3	–	–	–	–
skowronek	1	–	–	–	5
sokół	1	–	–	–	–
sroka	8	–	–	1	–
szczygieł	1	–	–	–	–
wrona	5	–	–	1	–
wróbek	9	1	–	3	–
żuraw	–	–	–	1	–
<b>RYBY</b>					
dorsz	–	1	–	–	–
flądra	–	1	–	1	–
łoś	–	1	–	–	–
ostrzyca	–	1	–	–	–
sielawa	–	1	–	–	–
sum	–	1	–	–	–
szczupak	–	1	–	1	–
szprotka	–	1	–	–	–
śledź	–	8	–	–	1
łasza	–	1	–	–	–
węgorz	–	2	–	1	–
plazy i gady					
jaszczurka	2	–	–	–	–
wąż	1	–	–	–	–
żaba	–	–	–	1	–
żmija	2	–	3	3	1
<b>OWADY I MIĘCZAKI</b>					
bąk	2	1	1	–	–
chrząszcz	–	–	–	1	–
giez	1	–	2	1	–
komar	3	–	1	2	–
konik polny	2	–	–	–	–
motyl	5	–	1	–	–
mrówka	5	–	–	2	–
mucha	4	1	12	1	5
pchła	1	1	1	1	–
pszczoła	4	1	–	1	–
robak	6	–	1	2	1
ślimak	–	–	–	3	–
świerszcz	2	–	–	–	–
trzmieł	1	–	–	–	–
wesz	–	–	2	2	–
<b>RAZEM</b>	<b>234</b>	<b>241</b>	<b>42</b>	<b>126</b>	<b>58</b>

Tabela obrazuje, że nazwy zwierząt w *Modrej krainie* Alojzego Budziszsa najczęściej występują w funkcji przedmiotowej: w funkcji tej zostały zastosowane 241 razy nazwy odnoszące się do 29 gatunków zwierząt, co stanowi 34 proc. wszystkich wystąpień nazw zwierząt w tym utworze. Wysoka frekwencja nazw zwierząt w funkcji przedmiotowej wynika z różnorodności opisanych przez Budziszsa sposobów korzystania przez człowieka z zasobów przyrody. Pojawia się ona przy wszystkich nazwach ryb oraz przy wszystkich nazwach ptaków i ssaków hodowlanych z wyjątkiem *osła*. Występują w niej także nazwy dwóch ptaków dzikich: *kukulka* i *wróbel*, nazwy zwierząt łownych: *foka*, *zając* i *lis*, oraz nazwy niektórych owadów: *bąk*, *mucha*, *pchła* i *pszczola*. Gatunkiem, któremu Budzisz najczęściej przypisuje funkcję przedmiotową, jest krowa: na funkcję tę przypada 55 z 89 użyć wyrazów odnoszących się do tego gatunku.

Niewiele mniejszą frekwencję mają w *Modrej krainie* wystąpienia nazw zwierząt w funkcji mimetycznej: nazwy zwierząt zostały użyte w niej 234 razy. Funkcja ta przewyższa natomiast funkcję przedmiotową liczbą gatunków zwierząt, którym została przynajmniej jednokrotnie przypisana, dotyczy bowiem aż 53 różnych gatunków. Zwraca przy tym uwagę fakt, że spośród pozostałych 22 gatunków zwierząt, które ani razu nie wystąpiły w funkcji mimetycznej, aż 11 stanowią nazwy ryb. Inne interesujące zjawisko dotyczące funkcji mimetycznej to częste występowanie w tej funkcji niektórych nazw zwierząt domowych. Gatunkiem, któremu autor najczęściej przypisuje tę funkcję, jest *kura*: funkcję tę pełni 38 z 53 użyć tego wyrazu. Do nazw zwierząt hodowlanych częściej używanych w funkcji mimetycznej niż przedmiotowej należą także: *pies* – 22 razy na 38, *kot* – 13 na 20 razy, *gęś* – 17 razy na 35, *kaczka* – 5 razy na 9. Można by się było spodziewać, że w wypadku zwierząt tak bardzo związanych z gospodarstwem domowym dominującą rolę odgrywać powinna funkcja przedmiotowa, a jednak wyprzedza ją funkcja mimetyczna. Dane statystyczne stanowią dowód, że Alojzy Budzisz, pisząc swą prozę, przyznawał zwierzętom domowym znaczną autonomię. Ukazał je nie tylko w związku z człowiekiem, ale i ze względu na ich własne cechy. Było to możliwe dzięki dobrej znajomości natury tych zwierząt i ich zachowań w danej sytuacji, a także dzięki sile wyobraźni i stosowaniu antropomorfizacji.

Trzecią pod względem frekwencji funkcją, którą Budzisz zastosował w *Modrej krainie* przy nazwach zwierząt, jest funkcja metaforyczna, występująca w wypadku metafor, porównań, powiedzeń itp., których komponentami są nazwy zwierząt. Pełni ją 126 użyć nazw odnoszących się do 39 gatunków. Jako jedyna spośród wszystkich funkcji nazw fauny *Modrej krainy* pojawia się ona we wszystkich klasach zoologicznych, obejmując owady i mięczaki, ryby, płazy, gady, ptaki oraz ssaki. Największą liczbą użyć w tej funkcji charakteryzują się nazwy odnoszące się do krowy (12 wystąpień).

W opowiadaniach Budziszsa nie zabrakło także opisów sytuacji, w których zwierzęta wyrządzają człowiekowi mniejszą lub większą szkodę, czyli użyć nazw przedstawicieli fauny w funkcji przedmiotowej ujemnej. Pojawiają się one 42 razy.

Funkcja ta najbardziej swoista jest dla zwierząt traktowanych jako szkodliwe z punktu widzenia gospodarczego i zdrowotnego. Występuje w niej u Budziszsa większość nazw owadów, *zmija*, *dzik* i *mysz*. Funkcję tę pełnią też niekiedy nazwy zwierząt hodowlanych, gdyż Budzisz nie pomija różnych kłopotliwych sytuacji związanych z hodowlą zwierząt. Nawet *bocian* raz został przedstawiony „negatywnie”, por. „Stało się, że bocian ją w kolano uszczypnął”<sup>17</sup>. Największą frekwencją w funkcji przedmiotowej ujemnej charakteryzuje się *mucha* (12 razy). Występowanie nazw zwierząt w funkcji przedmiotowej ujemnej świadczy o realizmie opowiadań Budziszsa i stanowi element ludowego obrazu świata.

W pozostałych funkcjach, tworzących w tabeli kategorię „innych funkcji”, nazwy zwierząt wystąpiły u Budziszsa 58 razy. Najwięcej z tych użyć przypada na funkcję ekspresywną, w której nazwy zwierząt wystąpiły 20 razy, a kolejne miejsca zajmują wystąpienia nazw zwierząt w funkcji bajkowej – 11 razy, w funkcji metajęzykowej – 9 razy, w funkcji symbolicznej i w funkcji przedmiotowej humorystycznej – po 5 razy, w funkcji mimetycznej humorystycznej i w funkcji metaforycznej naśladującej – po 4 razy.

Owe „inne funkcje” objęły w sumie 18 gatunków zwierząt, przy czym najczęściej takich nietypowych dla tego zbioru opowiadań wystąpień mają: *koza* (15 razy użyta w funkcji ekspresywnej i 4 razy w funkcji metajęzykowej) i *krowa* (3 razy w funkcji ekspresywnej, 2 razy w funkcji bajkowej i 1 raz w funkcji metajęzykowej). Po kilka razy w „innych funkcjach” wystąpiły również wyrazy odnoszące się do muchy (5 razy w funkcji przedmiotowej humorystycznej), kury (4 razy w funkcji metaforycznej naśladującej, 1 raz w funkcji bajkowej), skowronka (1 raz w funkcji symbolicznej, 4 razy w funkcji bajkowej) i świni (2 razy w funkcji mimetycznej humorystycznej, 1 raz w funkcji bajkowej). Nazwy odnoszące się do pozostałych 12 gatunków zwierząt wystąpiły w „innych funkcjach” tylko po 1 razie. Występowanie nazw zwierząt w funkcji ekspresywnej, metajęzykowej i metaforycznej naśladującej oraz w funkcjach humorystycznych służy w *Modrej krainie* kreowaniu obrazu kultury ludowej jako kultury, której istotną cechą jest przywiązanie ludu wiejskiego do obcowania z fauną, jej swoiste traktowanie. Wystąpienie nazw zwierząt w funkcji bajkowej wiąże się z umieszczonymi tu przez autora morałami, a więc z dydaktycznym charakterem niektórych opowiadań Budziszsa. Podobną rolę pełni funkcja symboliczna: przechowywana w domu *głowa od śledzia* wskazuje na chciwość i zachłanność, atrybutem żmii jest przynoszenie śmierci, natomiast kruk, umieszczony w wyliczeniu obok diabłów i potworów, symbolizuje złe moce, a kukulka i skowronek stanowią symbol bogactwa i rodziłości kaszubskiej przyrody, por. „Synu twój skowronek, twoja przestrzeń, twoja kukulka, tutaj twój wiatr, twoje ziarno, twoje zboże, twój zapach gruntu, tu twoja kaszubska ziemia”<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> A. Budzisz, *op. cit.*, 112.

<sup>18</sup> Tamże, s. 193.

Świat fauny w *Modrej krainie* Alojzego Budziszsa charakteryzuje się zarówno bogactwem motywów, jak i mnogością oraz różnorodnością ich funkcji. Dzięki temu zbiór ten stanowi doskonały dokument odzwierciedlający nieistniejący już jako całość ludowy obraz świata, w której „stereotypy zwierząt i roślin należą do najstarszych i mają szczególne znaczenie kulturowe. Wiąże się to z wielowiekową tradycją mówienia o sprawach ludzkich pod maską postaci zwierzęcych, a także kwiatów, ziół, drzew itp.”<sup>19</sup>.

Leszek Selin

**Tiernamen und ihre Funktionen in *Modra kraina*  
von Alojzy Budzisz  
(in der Übersetzung von Jan Drzeżdżon)**

ZUSAMMENFASSUNG

Das Ziel der vorliegenden Ausarbeitung besteht in der semantischen und funktionellen Charakteristik von Bezeichnungen einzelner Tierarten im Novellenband *Modra kraina* [„Das blaue Ländchen“] von Alojzy Budzisz (anhand der polnischsprachigen Übersetzung von Jan Drzeżdżon). Insgesamt hat der Verfasser 701 Verwendungen von 155 Namen, die sich auf 75 Tierarten beziehen, mit der Berücksichtigung von Säugetieren (17 Tierarten, 67 Namen, 408 Verwendungen), Vögeln (28 Tierarten, 45 Namen, 174 Verwendungen), Insekten und Weichtieren (15 Tierarten, 26 Namen, 83 Verwendungen), Fischen (14 Tierarten, 14 Namen, 23 Verwendungen), sowie auch von Amphibien und Reptilien (4 Tierarten, 4 Namen, 13 Verwendungen) untersucht. Zur Beschreibung von Funktionen der Tiermotive wurde eine modifizierte Klassifizierung von Funktionen der Floramotive angewandt, die von Andrzej Stoff bearbeitet wurde. In den auf diese Weise analysierten Novellen von Budzisz treten Tiernamen in elf diversen Funktionen auf, dabei am meisten in der Objektfunktion (241 Verwendungen), darüber hinaus in der mimetischen (234 Verwendungen), metaphorischen (126 Verwendungen) und in der pejorativen Objektfunktion (42 Verwendungen), viel seltener auch in anderen Funktionen, wie: expressiv, fabelhaft, metasprachlich, mimetisch-satirisch, symbolisch, objektiv-satirisch und metaphorisch-imitativ. Die zitierten Angaben zur Frequenz der Tiernamen im Prosawerk von Alojzy Budzisz zeugen vom Reichtum an Tiermotiven in seinen Novellen, sowie auch von der Vielfältigkeit ihrer Funktionen, was vom realistischen Charakter seines Werkes und von einem, auf solche Weise widerspiegelten, für die Volkskultur typischen Weltbild herrührt.

<sup>19</sup> J. Bartmiński, J. Panasiuk, *Stereotypy językowe*, [w:] *Współczesny język polski*, red. J. Bartmiński, Wrocław 1993, s. 376.