

21.04. kl.6g

Temat:

Naukowcy i ich świat. *Dwa potwory, Uranowe uszy, Jak Mikromił i Gigacyan ucieczkę mglawic wszczełi*

Dwa potwory

Akcja rozgrywa się na planecie, samotnej wyspie gwiazdnej, gdzie rozrosło państwo **Argensów** – **Srebrzystych**, którymi władał mądry król **Iloraks**. Chronił on swoją planetę potężnymi wirami czasu i niewidzialnymi przepaściami. Za panowania króla **Inhistona** pojawił się tam stwór niszczący najpierw małe osiedla, ale groźny dla wszystkich. Udawało mu się uciekać przed pościgiem i wojskowymi wyprawami.

Król wezwał wielowiedów, mędrców i nakazał zbudowanie elektroluda mogącego stawić czoła potworowi. Ponieważ naukowcy nie potrafili dojść do porozumienia, zbudowali trzy roboty: **Miedzianego, Rtęciogłowego** i trzeciego, tworzonego nocami w tajemnicy, którego nikt nie widział. Miedziany mimo że był ogromny, wrócił w częściach pokonany przez potwora. Rtęciogłowy walczył przez 3 dni ze swoim lustrzanym odbiciem stworzonym przez potwora. Następnie do walki ruszył niewidzialny. Wielki Abstraktor wyniósł go na dłoni, niewidzialnego, potem dmuchnął i ten uleciał w dal. Nazywał się **Antymat** i kiedy napotkał ogromne cielsko potwora, zaatakował je i przebił. Czynił tak wiele razy, a stwór został pokonany.

Kiedy już **Srebrzyści** uradowali się, zobaczyli, jak resztki potwora odradzają się i zaczyna się tworzyć ponownie. Wówczas król roztrzaskał berło powstałe przed wieloma wiekami. Z niego wyłonił się cienki kryształ, który zaczął pisać, że potwór jest sterowany z oddali. Wszyscy **Argensi** są potomkami istot, a te stworzyły potwora przed tysiącami wieków. Byli to ludzie budujący żelazne anioły, a z kolei uciekły daleko, tworząc w galaktyce potężne państwa i było ich wiele. Ich stwórcy nie zapomnieli o nich i ścigają ich, aby się zemścić. W ten sposób zniknęło później państwo Srebrzystych, kiedy **Wielki Abstraktor** wypowiedział magiczne Słowo, a ich planeta zaczęła się przemieniać w nicość. Obserwujący to twórcy ruszyli dalej w poszukiwaniu innych maszyn i planet w kosmosie, aby się zemścić. Mogą też pewnego razu dotrzeć do nas.

Bajka Stanisława Lema pt.: „Dwa potwory” to przedziwna opowieść o strasznym, bardzo niezwykłym potworze, który siał popłoch wśród mieszkańców Eterny, kraju zamieszkiwanego przez Argensów, czyli Srebrzystych. Ich państwo było chronione przez

wiry magnetyczne i fosy grawitacyjne, dzięki czemu żadna obca istota nie miała do niego dostępu.

Każdy król, który obejmował panowanie w tym przedziwnym kraju, dzierżył w swojej ręce niezwykle berło, na którym tkwił napis: „Jeżeli potwór wieczny jest, to go nie ma, czyli są dwa; jeśli nic nie pomoże, strzaskaj mnie”. Przez długi czas nikt się głębiej nie zastanawiał nad znaczeniem tajemniczej sentencji, aż do chwili, w której władzę zaczął sprawować król Inhiston.

Bajka Lema pt.: „Dwa potwory” pokazuje walkę cybernetycznego ludu z istotą rozumną, która go stworzyła. Kiedy ów lud wymknął się spod ludzkiej kontroli, należało znaleźć go i zgładzić, uciekając się do wszystkich sposobów.

W starciu z człowiekiem, maszyny póki co przegrywają walkę, jednak już sam fakt, że potrafiły zbuntować się przeciwko własnym twórcom, powinien napawać strachem i wzbudzać refleksję nad granicami ludzkiej inwencji w naturę poprzez zastosowanie technologii.

Uranowe uszy

Kosmogonik był inżynierem rozjaśniającym gwiazdy. Czerwonym, fioletowym i niewidzialnym promieniem chciał oświecić mgławicę Andromedy. Zostawił ucznia, aby pilnował niektórych gwiazd, a sam poleciał rozpalać inne. Uczeń po paru tysiącach lat czekania na **Kosmogonika** z nudów wrzucił **puzderko z niewidzialnym promieniem do ognia**. W ten sposób gwiazdy zaczęły świecić, a niektóre wybuchły. **Kosmogonik** przybył i ratował je, zabierając promienie i tworząc z nich planety: gazową, węglową i z najcięższymi metalami.

Za **100 mln lat** miał wrócić, aby sprawdzić, jak te planety będą wyglądać. Następnie poleciał szukać swojego ucznia. Na planecie tej **Aktynurii** powstało państwo **Palatynidów**. Rządził nim ogromny **Achtior**, który miał wszędzie szpiegów i **pastwił się nad** poddanymi. W ogromnym kotle topiono pallad i platynę, a następnie wzywano naród, aby dać im nowe broje, które świeciły się, bo były z uranu. Promieniowały tak, jak góry w **Aktynurii**. Najbardziej świeciły im się **uranowe uszy**. **Kiedy zbierali się w większej grupie**, wybuchali, dlatego musieli żyć samotnie.

Młody wynalazca **Pyron** wynalazł telegraf bez drutu i wówczas ucieszyli się, ponieważ to pozwoliło im kontaktować się ze sobą. **Achtior** podsłuchiwał rozmowy i jeśli tylko usłyszał podejrzane słowo np. „**bunt**”, natychmiast wysyłał pioruny i **zabijał spiskowców**. **Pyron** stworzył własny język, w którym słowa miały inne znaczenia i w ten sposób przygotowywał bunt. Pewnego razu król przestraszył się jednego z zaszyfrowanych zdań zakodowanych

przez Pyrona i uwięził go. Wszyscy byli smutni, ale wtedy wrócił **Kosmogonik**, który stworzył gdzieś trzy planety.

Palatynidzi uciekali od niego, bojąc się wybuchnąć. Kosmogonik spotkał w więzieniu **Pyrona**, z którym jednak nie mógł porozmawiać. Ruszył w góry i z kadmu zrobił **nausznikirobotom**. Zakładali je na uszy. Musiał na przykładzie dukatów z powłoką kadmową pokazać, że nic im nie grozi, jeśli będą się zbliżać do siebie. Następnie rozdał im dukaty z uranu, aby płacili daninę chciwemu **Achtiorowi**.

Kosmogonik uwolnił **Pyrona**. Napęczniony **dukatami z uranu** skarbiec króla wybuchł ogromnym ogniem, 600 platynowych rąk **Achtiora** wyleciało w kosmos i oświetlają planetę. Po tym wydarzeniu zapanowała radość poddanych. Nowym i sprawiedliwym władcą został **Pyron**.

Jak Mikromił i Gigacyan ucieczkę mgławic wszczęli

Akcja rozgrywa się za czasów poprzedniego Wszechświata. Żyłó wówczas dwóch konstruktorów: **Mikromił** i **Gigacyan**. Starali się dowiedzieć, co jeszcze można by stworzyć, a czego nie dokonali do tej pory. Ponieważ wszystko tworzone był z materii, chcieli dodać jej usta i nauczyć myśleć, aby sama podpowiedziała im, co jeszcze można stworzyć. **Mikromił** chciał zbudować z całej masy świata jeden rozum. Poróżnili się i każdy zaczął tworzyć osobno. Mikromił uczył myśleć atomy kamieni, rubinów i innych. Gigacyan w tym czasie stworzył tak wielkiego kosmoluda, że niewiele miejsca n świecie pozostało dla Mikromiła.

Postanowili przeegzaminować oba stwory, a potem doszli do wniosku, że one same siebie nawzajem mogą przepytąć. **Zaczął się ich pojedynek**. Wielki kosmolud miał opóźnione reakcje i aby odwrócić się do mówiącego do niego głosu, stracił lata, a następnie zaczął wirować wokół własnej osi, a głos małego kryształka mu uciekał. Z tego powodu rozpadł się wirując na wiele części. Wówczas obaj konstruktorzy zaczęli się kłócić, kto z nich miał rację i nie mogli dojść do porozumienia. Od tego czasu ich spór trwa, a wszystko w kosmosie się obraca i wiruje wokół osi.

Określenie cech, zadań, celów i znaczenia pracy naukowców.

Kim jest uczony?

Podaj wyrazy bliskoznaczne do uczony

-badacz, naukowiec, poszukiwacz, nowator, odkrywca, wynalazca, mędrzec.

Określ zadania i cele uczonego

-np. odkrywanie praw przyrody, służenie ludzkości, własny rozwój.

Określ cechy, którymi wyróżniają się/powinni się wyróżniać uczeni

-np. wiedza, inteligencja, dociekliwość, intuicja, wytrwałość, cierpliwość, pracowitość, odwaga, odpowiedzialność.

Jaki pożytek przynosi praca uczonego?

-np. rozwój wszystkich dziedzin nauki i techniki, poznanie świata i człowieka, powstawanie urządzeń ułatwiających pracę i życie codzienne, łatwiejszy kontakt człowieka ze światem, powszechny dostęp do wiedzy, wydłużenie życia człowieka.

Tytuł utworu	Imię/nazwisko o uczonego	Planeta, na której działa	Dzieło/dzieła , nad którymi pracował	Motywacja (dlaczego to robił, co nim kierowało)	Rezultat pracy
„Trzej elektrycerze”	wielki konstruktor-wynalazca	Kryonia	maszynka-okruszynka, istoty rozumne z wody (kryształu górskiego)-Kryonidów	powstanie istot pięknych i mądrych	powstanie nowego ludu na planecie Kryonii, który przechrztył swego konstruktora
„Dwa potwory”	Wielki Cybernator Koronny, Wielki Arcydynamik, Fizykus Koronny	państwo Argensó w układzie poszóstnym	Elektrolud Miedziany Rtęciogłów Elektycerz Antymat	pokonanie olbrzyma	unicestwienie państwa robotów przez ich twórców, poczucie zagrożenia
„Uranowe uszy”	inżynier Kosmogonik	Mgławica Andromedy	planety: gazowa, węglowa, Aktynuria	pokonanie ciemności	powstanie państwa Palatynidów na Aktynurii, robotów, którzy mieli wady ludzi

„Jak ocalał świat”	Trurl	nie wiadomo	maszyna wytwarzająca wszystko na literę n	zabawa	nicość
„Jak Mikromił i Gigacyan ucieczkę mgławic wszczęli”	Mikromił Gigacyan	Wszechświat	stworzenie myślącej materii	odkrycie tajemnicy Wszechświata	chaos

Określenie cech gatunkowych utworu Lema.

Opowiadania Lema są baśnią.

Cechy baśni:

Brak określenia czasu wydarzeń.

Fantastyczne miejsce wydarzeń.

Motywy wędrowne.

Szczęśliwe zakończenie.

Cechy różniące utwory Lema od baśni np.:

-królownę zdobywa spryciarz, a nie człowiek odważny i pełen poświęcenia.

-czas wydarzeń to nieokreślona przyszłość.

- w świecie przedstawionym króluje wysoka technologia.

-brak wyraźnego podziału na dobro i zło.

-brak magii, czarów

Język „Bajek robotów”

Na uwagę zasługuje przede wszystkim język, jakim operuje Lem w „Bajkach robotów”. Jego specyfika wynika z – literackiej zabawy. Polega ona właśnie na grze językiem, parodią. Przede wszystkim uderza zestawienie obok siebie słownictwa związanego ściśle z nauką i techniką ze słowami oraz zwrotami przynależącymi baśni czy gawędzie.

Dzięki temu połączeniu powstało wiele przykuwających uwagę czytelników neologizmów, zaskakujących zwrotów i zestawień, takich jak: „elektrycerze”, „cybergęśle”, „robosły”,

„kosmolud”, „elektosmok”, „Wasza Ferromagnetyczność”, „Order Wielkiej Sprężyny”, „śrubki-trupki”. Przedziwnie brzmią również nazwy pełnionych przez poszczególnych bohaterów funkcji: „Wielki Hetman Cyfrowy”, „Jenerał-Minerał”, „Wielki Podblaszy Koronny”. Przywodzą one na myśl czasy wielkich wojen Rzeczypospolitej.

Stanisław Lem w swoich utworach często posługuje się neologizmami. Tworzy je po to, aby nazywać nowe, wymyślane przez siebie rzeczy. Jest to cecha charakterystyczna opowiadań Lema.

Autor świadomie parodiuje naukowe teorie i wynalazki i sam czytelnik czasem nie wie, co według współczesnej nauki może być w opowiadaniach prawdopodobne, a co stanowi nonsensowną fikcję. Lem śmieje się z zasad konstruowania naukowych teorii przedstawiając jedną z propozycji maszyny myślącej na zgładenie elektrosmoka (stworzenie ogólnej teorii zwalczania elektrosmoków).

„Bajki robotów” – przynależność gatunkowa

Już sam tytuł zbioru opowiadań Stanisława Lema świadczy, że autor podjął grę z konwencją bajki. Lem wykorzystuje konwencję tworzenia bajek i pisze zbiór krótkich fantastycznych historyjek, które rozgrywają się w świecie robotów, maszyn i konstruktorów. W ten sposób **połączył bajki i literaturę science-fiction** (literatury fantastycznonaukowej).

Do fantastyki należy przede wszystkim wizja równorzędnego świata i cywilizacji lub świata, jaki istnieć będzie w przyszłości. Przestrzeń jest zupełnie inna niż znana nam ziemską. Bohaterowie swobodnie mogą się przenosić między planetami i galaktykami, wielcy konstruktorzy tworzą niezwykle maszyny i roboty, są zafascynowani cybernetyką. Powszechna jest mechanizacja i sztuczna inteligencja (w „Bajce o maszynie cyfrowej, co ze smokiem walczyła” władca zainstalował mechanizmy myślące nawet kamieniom, by ostrzegały przechodniów przed potknięciem). Słownictwo opowiadań także nawiązuje do języka ściśle naukowego („cybernetyka”, „ferromagnetyczność”).

Światami fantastycznymi rządzą jednak zasady znane z baśni. Konkretnymi planetami rządzą feudalni królowie, którzy mają swych doradców, generałów, dwór i służbę. Walczą o zachowanie tronu węsząc wszędzie spiski (jak np. król Murdas). Mimo powszechnej cywilizacji przypominają innych władców – urządzają turnieje, nakładają podatki, martwią się o swoje dzieci i następców tronu. Jednak zazwyczaj się nudzą i wykorzystują swoje stanowisko do zarządzania nieraz uciążliwych dla ludu przedsięwzięć. Obok królów występują rycerze i mędrcy, rozgrywane są bitwy i pojedynki, które wydają się komiczne, łącząc w sobie średniowieczny prymitywizm oraz „supertechniczne” możliwości.

W porównaniu z światem baśni w krainach zamieszkałych brak cudowności, niezwykłych magów i czarodziejów, ponieważ rządzi rozum i technika, pozwalająca skonstruować niemal wszystko. Brak tu wydarzeń nadprzyrodzonych, bo rozwój techniki umożliwia to, co kiedyś było niemożliwe. Zamiast wszechobecnych w bajkach zwierząt spotkamy tu postaci techniczne – maszyny i roboty. Rolę magów pełnią konstruktorzy, których wytwory ogranicza jedynie ich własna wyobraźnia. „To podstawienie wydaje się zgodne z myślą Arthura C. Clarke’a, wedle którego każda dostatecznie zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii, zaś opowiedzenie się konstruktora po stronie dobra sprawia wrażenie pochwały

racjonalizmu i nauki, dobrze radzących sobie nawet w świecie zupełnie absurdalnych reguł.”

Podobnie jak w baśniach Zło zostaje tu pokonane. Jednak nie przegrywa

Poszczególne utwory to krótkie opowiadania fabularne, zazwyczaj jednowątkowe. Fabuła skupiona jest wokół jednej lub dwóch postaci. Występuje niewielka liczba bohaterów. Wydarzenia układają się w ciąg przyczynowo-skutkowy, a elementy fantastyczne łączą się z elementami baśni.

Praca domowa:

Narysuj swoją Maszynę Do Spełniania Życzeń i napisz do niej 5 życzeń. Użyj czasowników w trybie rozkazującym.