

■ HUBERT KOWALEWSKI

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

hubert.kowalewski@poczta.umcs.lublin.pl

TŁUMACZ ZAPŁĄTANY W SIĘĆ, CZYLI KOGNITYWNA ANALIZA WYBRANYCH PROBLEMÓW PRZEKŁADU KOMIKSU¹

Abstract

Translator Tangled in a Web: A Cognitive Analysis of Selected Problems in the Translation of Comics

In many respects, the translation of comics presents challenges of the same kind as literary translation. For instance, in Art Spiegelman’s graphic novel *Maus* the author’s father speaks English with interferences from Polish, but how to translate this “Polglish” into Polish? In this case, the difficulty arises only on the level of language, but it is not hard to predict problems specific to this medium, i.e. resulting from the graphic character of the linguistic sign and the interaction between written words and non-linguistic graphic signs. For example, in Art Spiegelman’s *In the Shadow of No Towers* the English idiom “to drop the other shoe” can be translated into an equivalent Polish expression, but since such an expression does not mention a shoe, the semantic connection to the frame featuring a gigantic shoe falling on a panicked crowd, a metaphor of a terrorist attack, will be lost.

The analysis of translation problems can be formalized by means of Gilles Fauconnier and Mark Turner’s Conceptual Blending Theory. The theory allows for describing the content derived from various codes and semantic frames (linguistic and visual meanings, cultural scripts, etc.), which makes it suitable for describing complexities of the comics medium. For the purpose of this article, I distinguish three classes of problems pertaining to the translation of comics: problems related to the overlap of linguistic content and image, the overlap of written texts, and the overlap of different languages. The article poses questions rather than provides answers; it draws attention to problems without proposing definitive solutions. There are no universal and definitive answers in the

¹ Dziękuję dr Katarzynie Prorok za pomoc merytoryczną podczas pisania tego artykułu.

art of translation, and technical limitations may prevent a practicing translator from implementing idealized solutions devised by a theorist. The theorist, however, can point out the complexity of certain problems and consequently the distinct character of comics translation in general.

Key words: conceptual blending, mental spaces, cognitive semiotics

Słowa kluczowe: amalgamaty pojęciowe, przestrzenie mentalne, semiotyka kognitywna.

Wstęp

Czy przekład komiksu stawia przed tłumaczem wyzwania swoiste dla tego medium, wyzwania, z którymi nie styka się tłumacz pracujący jedynie z tekstem językowym (pisanym lub mówionym)? Zapewne każdy, kto czyta ten artykuł i choć trochę interesuje się praktyką lub teorią przekładu, odpowie nie bez kozery: „Tak, oczywiście!”. Tłumaczenie komiksu jest przedsięwzięciem ze swej natury innym niż tłumaczenie tekstu użytkowego lub literackiego, ponieważ zachodzi w nim specyficzna interakcja pomiędzy tekstem pisanym a obrazem, opisywana wielokrotnie i na różne sposoby przez teoretyków (por. np. Toussaint 2013 [1976]; Toeplitz 1985; McCloud 2015 [1994]; Duncan, Smith 2009; Kowalewski 2015; Szawerna 2017). Przy obecnym stanie wiedzy na temat komiksu powiedzieć, że napotykanie trudności przekładu wynikają ze specyficznej interakcji pomiędzy językiem a obrazem, brzmi jak oczywistość. Gdybyśmy natomiast chcieli to stwierdzenie uściślić i wskazać konkretnie, jakie to problemy, okaże się szybko, że są bardzo różne. Niektóre z nich mają naturę niemal czysto językową i wówczas zadanie tłumacza komiksu nie różni się zanadto od zadania tłumacza tekstu literackiego. Czasem jednak język wchodzi w złożone interakcje z obrazem i właśnie wtedy powstają problemy stanowiące o swoistości przekładu komiksu i odróżniające go od przekładu w ramach innych mediów.

W niniejszym artykule nie podejmę próby stworzenia kompletnej klasyfikacji problemów translatorycznych związanych z komiksem, a także nie pokuszę się o wyciągnięcie jakichś ogólnych wniosków. Sądzę bowiem, że choć niektóre z omówionych poniżej wyzwań są dość typowe, to twórczość artystyczna skutecznie opiera się próbom uogólniających analiz i trudno jest zamknąć w schludnych szufladkach teoretycznych bogactwo wyobraźni artysty i tłumacza. Zamiast tego spróbuję dokonać krótkiego przeglądu niektórych typów problemów napotykanych przez tłumaczy komiksu i postaram

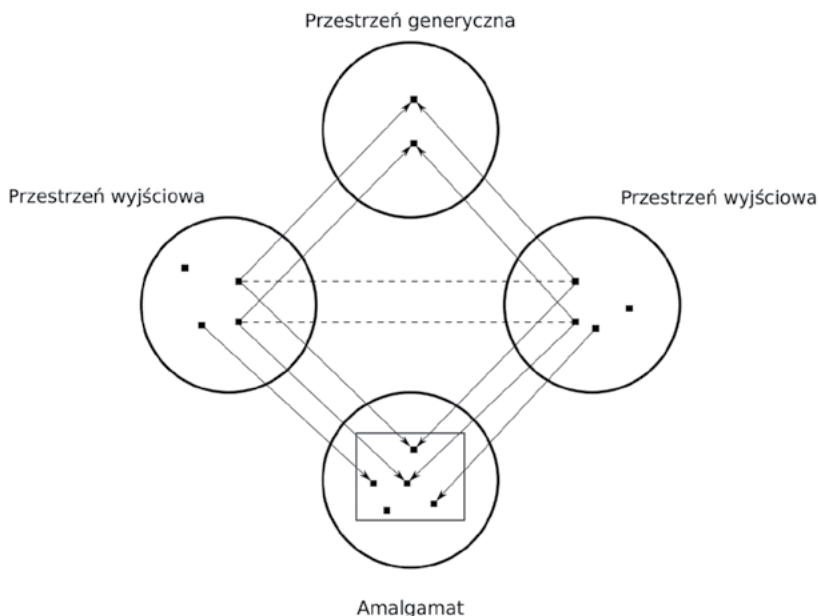
się opisać, co stanowi *clou* każdego z nich. Nie będę jednak proponował „właściwych tłumaczeń”, a rozwiązania zastosowane w konkretnych przykładach będę oceniał powściągliwie, wychodząc z założenia, że teoretyk ocenia je przez pryzmat przyjętego podejścia teoretycznego, które nie zawsze sprawdza się w codziennej pracy tłumacza.

Ramy metodologiczne

Metodologią zastosowaną w poniższych analizach będzie teoria amalgamatów pojęciowych Gillesa Fauconniera i Marka Turnera, opisująca sposób, w jaki treści pojęciowe łączą się w większe kompleksy semantyczne (por. Fauconnier, Turner 2002, 2007; Libura 2010). Najprostsza realizacja amalgamatu pojęciowego obejmuje cztery tak zwane przestrzenie mentalne. Dwie z nich to przestrzenie wyjściowe (*input spaces*) zawierające „składniki” przyszłego amalgamatu. Poszczególne elementy przestrzeni wyjściowych powiązane są odpowiedniościami, to jest skojarzeniami łączącymi podobne lub pojęciowo bliskie treści w obu przestrzeniach. Przestrzeń generyczna (*generic space*) zawiera wyabstrahowane podobieństwa pomiędzy strukturami w przestrzeniach wyjściowych. Ostatnia przestrzeń to amalgamat pojęciowy (*blended space*), w którym odpowiednie elementy przestrzeni wyjściowych łączą się w większą całość zwaną strukturą emergentną (*emergent structure*). Schemat takiego amalgamatu przedstawiony jest na rys. 1.

Typowym przykładem amalgamatu pojęciowego w komiksie jest ukazanie postaci w powieści graficznej Arta Spiegelmana *Maus. Opowieść ocalałego*² (2016 [1986]). Sposób kreowania świata przedstawionego w *Mausie* jest dobrze znany – autor prezentuje przedstawicieli poszczególnych narodowości w postaci antropomorficznych zwierząt: Żydzi narysowani są jako myszy, Niemcy jako koty, Francuzi jako żaby itd. Dobór gatunków zwierząt motywowany jest propagandową retoryką z okresu Trzeciej Rzeszy (cytat otwierający komiks, „Żydzi bez wątplenia są rasą, ale nie ludzką”, pochodzi z nazistowskich materiałów propagandowych), ale także podobieństwami łączącymi z jednej strony różne narodowości, a z drugiej strony różne gatunki zwierząt w świecie przyrody. Ujmując rzecz w kategoriach

² Podobną analizę w wersji popularnonaukowej przedstawiłem w roku 2011 na blogu Semiomiks (<http://semiomiks.blogspot.com/2011/01/amalgamaty-konceptualne.html>).



Rys. 1. Schemat przestrzeni mentalnych w amalgamacie pojęciowym

teorii amalgamatów, pierwsza przestrzeń wyjściowa zawiera zarówno treści związane z różnymi narodowościami w czasie II wojny światowej, na przykład informacje o tym, że niemieccy naziści chwyтали oraz eksterminowali ludność żydowską, a Amerykanie walczyli z Niemcami, jak i kulturowo uwarunkowane skojarzenie łączące Francuzów i żaby (ważny element tradycyjnej kuchni francuskiej). Druga przestrzeń wyjściowa obejmuje treści związane ze zwierzętami w świecie przyrody, na przykład informacje o tym, że koty polują na myszy, a psy prześladują koty. Elementy obu przestrzeni powiązane są odpowiedniościami, to jest Niemcy odpowiadają kotom, Żydzi odpowiadają myszom, Amerykanie odpowiadają psom, a relacje pomiędzy poszczególnymi narodowościami odpowiadają relacjom pomiędzy zwierzętami. Wszystkie te elementy są następnie odwzorowywane w przestrzeni amalgamatu, dając w rezultacie obraz świata przedstawionego: Niemcy-koty prześladują Żydów-myszy, a z Niemcami-kotami walczą Amerykanie-psy i tak dalej. Takie graficzne przedstawienie postaci w *Mausie* to właśnie struktura emergentna, czyli produkt finalny procesu amalgamacji.

W dalszej części artykułu teoria amalgamatów pojęciowych służyć mi będzie do opisywania problemów translatorycznych wynikających z zależności pomiędzy różnymi rodzajami znaków w wybranych komiksach. Na potrzeby niniejszego artykułu zakładam, że opowieść w medium³ komiksowym to narracja składająca się ze szczególnego połączenia obrazów i znaków językowych, a połączenie to jest swego rodzaju strukturą emergentną wyłaniającą się w procesie amalgamacji różnych treści semiotycznych (głównie graficznych znaków językowych i ikonicznych znaków obrazowych). W świetle tego założenia zadanie tłumacza polega na skonstruowaniu takiej sieci znaczeń w tekście docelowym, by prowadziła do powstania w procesie amalgamacji struktury emergentnej równoważnej strukturze emergentnej w tekście źródłowym. Omówię szerzej trzy rodzaje problemów, z którymi może się spotkać tłumacz podczas konstruowania takiej sieci znaczeń: na styku tekstu i obrazu, na styku kilku tekstów (rozumianych jako graficzne znaki językowe) oraz na styku kilku języków.

Problemy na styku tekst–obraz

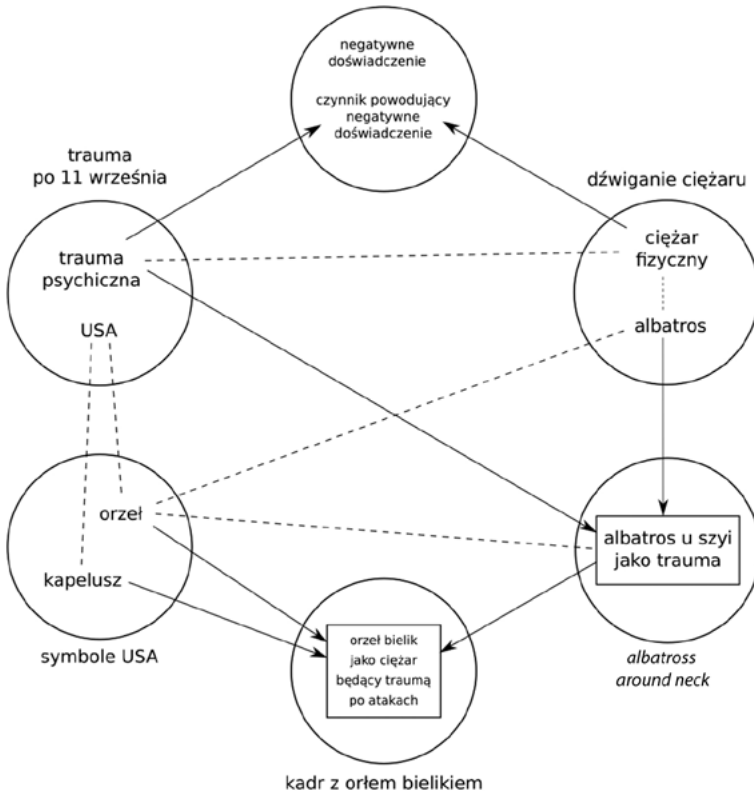
Pierwsze dwa przykłady będą dotyczyć problemów na styku obrazu i tekstu – i to zapewne z nimi najczęściej musi mierzyć się tłumacz. Analizie poddam dwa kadry⁴ pochodzące z komiksu Arta Spiegelmana *In the Shadow of No Towers* (Spiegelman 2004b) traktującego o traumie narratora (i autora) po zamachach terrorystycznych w Nowym Jorku 11 września 2001 roku. Kadry te są dość typowymi przykładami interakcji pomiędzy warstwą językową i obrazową w komiksie – obiekty przedstawione na rysunku są wspominane w wypowiedziach postaci. Na pierwszym z analizowanych kadrów, umieszczonym na drugiej stronie komiksu, narrator stoi na scenie przed widownią z orłem bielikiem zawieszonym na szyi. Orzeł ma na głowie kapelusz w charakterystyczne biało-czerwono pasy i białe gwiazdy na niebieskim tle. Narrator mówi: „Skazany! Skazany na wleczenie za sobą tego przeklętego

³ Terminu „medium” używam tu w nieco nieformalnym i nietechnicznym sensie – medium to system typów znaków i relacji pomiędzy nimi realizowany w określonej modalności. Tak więc medium komiksu to system statycznych znaków wizualnych (w przeciwieństwie do, na przykład, filmu, który jest systemem dynamicznych znaków wizualnych oraz znaków dźwiękowych).

⁴ Właściciel praw autorskich nie wyraził zgody na włączenie omawianych kadrów do artykułu, lecz kadry te można bez większych trudności znaleźć w internecie.

albatrosa przywiązane do mojej szyi...” (*DOOMED! Doomed to drag this damned albatross around my neck...* – tłum. HK). Czytelnik dysponujący odpowiednią wiedzą kulturową zorientuje się szybko, że wspomniany ptak to orzeł bielik – ważny symbol narodowy Stanów Zjednoczonych, zaś narrator nazywa go ironicznie albatrosem, nawiązując do angielskiego zwrotu frazeologicznego *albatross around one's neck* (dosł. „albatros u szyi”), który przełożyć można jako „kamień u szyi”. Kadr ten można „rozpisać” na amalgamat pojęciowy przedstawiony na rys. 2.

W tym amalgamacie trauma psychiczna po atakach terrorystycznych jest przedstawiona metaforycznie jako ciężar fizyczny, zachodzi więc odpowiedniość między pojęciami „trauma psychiczna” i „ciężar fizyczny”.



Rys. 2. Amalgamat w scenie z orłem bielikiem

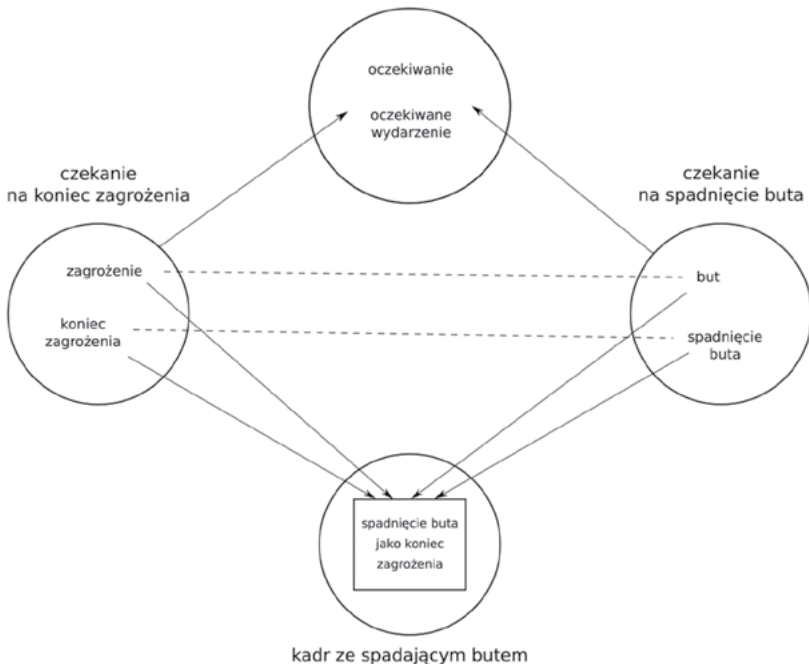
Użyty tu zwrot frazeologiczny *albatross around one's neck* jest także metaforą, którą zanalizować można jako mniejszy amalgamat „składowy”. Częściami tego mniejszego amalgamatu są przestrzenie wyjściowe „trauma po 11 września” oraz „dźwiganie ciężaru”⁵, a przestrzeń generyczna zawiera abstrakcyjne pojęcie czynnika wywołującego jakiś negatywny wpływ (jest to abstrakcyjne podobieństwo łączące pojęcia traumy psychicznej i ciężaru fizycznego). Strukturą emergentną jest metaforyczne przedstawienie traumy psychicznej jako dźwiganie albatrosa. Na tym etapie związku z zamachami terrorystycznymi w USA są jeszcze mało widoczne, a skojarzenia ze Stanami Zjednoczonymi wprowadza dopiero dodatkowa przestrzeń pomocnicza – „symbole narodowe USA”. Albatros ze struktury emergentnej odpowiada orłowi bielikowi z przestrzeni pomocniczej, a związek z krajem wzmacnia kapelusz kojarzący się z amerykańską flagą (odpowiedniość między „kapełusz” a „USA”). Ta skomplikowana sieć powiązań prowadzi do wyłonienia amalgamatu wizualnego, w którym na metaforyczne dźwiganie albatrosa nałożone są elementy z przestrzeni symboli narodowych USA, co w rezultacie daje nam omawiany kadr.

W czym leży trudność dla tłumacza? Czytelnik bez należytej wiedzy kulturowej i językowej może nie znać pojęć zawartych w przestrzeni symboli USA i zwrotu *albatross around one's neck*, przez co nie będzie w stanie zrekonstruować całej sieci znaczeń zawartej w amalgamacie. W gruncie rzeczy nawet gdy angielski *albatross* zostanie wiernie przełożony na polskiego *albatrosa*, cały kadr może pozostać niezrozumiały. Jest to jednak dość typowy problem przekładu, z którym borykają się również tłumacze dzieł literackich, i może zostać rozwiązany tak jak w dziełach niekomiksowych, na przykład poprzez dodanie przypisu wyjaśniającego.

Nieco większy kłopot sprawia kadr z pierwszej strony tego samego dzieła, na którym spanikowany tłum ucieka przed ogromnym butem spadającym z nieba, zaś napis w kadrze głosi: *Waiting for that other shoe to drop!*

⁵ Na rys. 2 przestrzeń „dźwiganie ciężaru” zawiera również pojęcie „albatros”. Sam scenariusz dźwigania ciężaru fizycznego nie kojarzy się jednak jednoznacznie z albatrosem, co sugeruje, że ptak ten pochodzi z jakiejś innej przestrzeni mentalnej. Jest to intuicja słuszna – zwrot *albatross around one's neck* jest aluzją do wiersza Samuela T. Coleridge’a *The Rime of the Ancient Mariner*, w którym marynarz uśmierca albatrosa, co przynosi nieszczęście załodze statku. Pozostali marynarze naznaczają winowajcę, wieszając mu martwego albatrosa na szyi. Kompletny amalgamat zawierałby więc także przestrzeń mentalną obejmującą treść wiersza Coleridge’a, skąd pochodziłby ptak, lecz przestrzeń tę pomijam w celu zwiększenia czytelności diagramu.

(dosł. „Czekając, aż spadnie drugi but!”). W języku angielskim wyrażenie to oznacza oczekiwanie na coś nieuniknionego. W *In the Shadow of No Towers* autor modyfikuje znaczenie tego zwrotu, podając jego anegdotyczną „etymologię” w postaci paska komiksowego w górnej części strony: po suto zakrapianej nocy mężczyzna wraca do domu i zdejmuje but, który z hukiem spada na podłogę. Obudzeni sąsiedzi domagają się, żeby mężczyzna zrzucił też drugi but, bo wówczas będą mogli ponownie zasnąć, nie martwiąc się, że coś znowu ich obudzi. W kontekście zamachów terrorystycznych wyrażenie *waiting for that other shoe to drop* oznacza więc oczekiwanie nie tyle na coś nieuniknionego, ile na koniec zagrożenia, po którym będzie można odzyskać spokój ducha. Analiza pod kątem amalgamatów pojęciowych jest stosunkowo prosta (rys. 3) – jedna z przestrzeni wyjściowych zawiera scenariusz oczekiwania na koniec zagrożenia atakami terrorystycznymi, druga zaś scenariusz oczekiwania na spadnięcie buta. Odpowiedniości łączą pojęcia „but” i „zagrożenie”, a także „spadnięcie buta” i „koniec zagrożenia”.



Rys. 3. Amalgamat w scenie ze spadającym butem

Przestrzeń generyczna zawiera abstrakcyjny uogólniony schemat wydarzeń z obu przestrzeni mentalnych – sytuację, w której uczestnicy czekają na koniec nieprzyjemnych wydarzeń, by móc odetchnąć z ulgą.

Trudność w tłumaczeniu tego kadru polega na tym, że w języku polskim nie istnieje związek frazeologiczny wyrażający oczekiwanie na nieuniknione poprzez przywołanie oczekiwania na spadnięcie buta, przez co nie powstaje przestrzeń mentalna ze scenariuszem „czekanie na spadnięcie buta”. Gdyby napis w kadrze (*Waiting for that other shoe to drop!*) przetłumaczyć zgodnie z frazeologią języka polskiego, rysunek gigantycznego buta spadającego na przerażony tłum stałby się niezrozumiały, a może nawet niezamierzenie śmieszny. Aby kadr był zrozumiały, tłumacz powinien w jakiś sposób zrekonstruować sieć znaczeń przedstawioną na rys. 3. Na szczęście w omawianym przypadku zadanie to nie powinno stanowić dużego problemu, gdyż we wzmiankowanym już pasku poprzedzającym omawiany kadr autor żartobliwie wyjaśnia „etymologię” angielskiego zwrotu. Przekładając historyjkę z paska, tłumacz nie wyjaśnia wprawdzie etymologii polskiego zwrotu (bo w języku polskim zwrot o zrzucaniu butów nie istnieje), lecz buduje go od podstaw, rekonstruując przy tym *ad hoc* przestrzeń wyjściową równoważną przestrzeni z prawej części rys. 3. Jest to rzadki przypadek, kiedy sam autor nieświadomie pomaga tłumaczowi rozwiązać problem translatoryczny poprzez odpowiednie skonstruowanie opowieści.

Mechanizm dwóch omawianych powyżej wyzwań stawianych przed tłumaczem jest dość podobny: udany przekład wymaga, by tekst w języku docelowym odpowiednio odnosił się do tego, co przedstawiono na rysunku. Jeśli przyjmiemy analizę podyktowaną przez teorię amalgamatów pojęciowych, kłopoty pojawiają się w momencie, gdy niedostateczna wiedza kulturowa tłumacza/czytelnika lub zasób leksykalny języka docelowego uniemożliwią pełną rekonstrukcję sieci znaczeń, w której funkcjonuje amalgamat źródłowy. Z uwagi na specyficzne współzależności między tekstem a obrazem będące istotą komiksowego medium można przypuszczać, że ten rodzaj problemów pojawia się dość często. Zajmijmy się teraz nieco mniej typowymi, a przez to zapewne rzadszymi, problemami ujawniającymi się w przekładzie komiksu.

Problemy na styku tekst–tekst

Problemy na styku kilku tekstów wynikają ze sposobu, w jakim język funkcjonuje w przestrzeni komiksu – a mianowicie w formie słowa pisanego. Jak zauważył już Toeplitz, pomysłowi rysownicy wykorzystują ten fakt i bawią się czasem krojem pisma lub rodzajem alfabetu, by oddać specyficzny sposób, w jaki wypowiadają się postaci (por. Toeplitz 1985: 101–108). Na przykład w *Niesłychanych losach Ivana Kotowicza* autorstwa Kajetana Kusiny i Michała Ambrzykowskiego (2015: 14) w kadrze przedstawiającym bitwę pomiędzy Rosjanami i Japończykami okrzyki żołnierzy obu narodowości zapisane są alfabetami stosowanymi w ich ojczystych językach (por. rys. 4). Użycie różnych systemów pisma w tym samym kadrze podkreśla przynależność narodową i odmiennność walczących stron. Co więcej, poczucie odmienności powstaje nawet wówczas, gdy nie znamy treści okrzyków, ponieważ sama tylko świadomość, że żołnierze posługują się odmiennymi językami zapisywanymi odmiennymi systemami pisma, pozwala zrozumieć, że stoją po przeciwnych stronach barykady. Sytuacja taka nie powinna być dla tłumacza kłopotliwa, bo jeśli treść tekstu ma znaczenie drugorzędne, to wystarczy zachować w kadrze oryginalne napisy.

Co jednak zrobić, gdy wypowiedzi postaci przełożyć trzeba, lecz przykład ten spowoduje zniwelowanie istotnej różnicy sygnalizowanej w kadrze źródłowym? Przykładem takiego problemu jest strona z komiksu *Kot rabi- na. Afrykańska Jerozolima* Joanna Sfara (2015: 217; por. rys. 5), na której jedna z postaci mówi po rosyjsku (jej wypowiedzi w dymkach zapisane są grażdanką), a pozostałe postaci po francusku (w oryginalnym wydaniu komiksu teksty te zapisywane są alfabetem łacińskim). Istotne dla fabuły jest to, że Rosjanina nikt nie rozumie, co łatwo oddać w przekładzie na języki inny niż rosyjski – wystarczy jedynie wypowiedzi Rosjanina pozostawić nieprzetłumaczone, a tłumaczyć wypowiedzi wszystkich innych postaci. Jeśli jednak cały komiks przekładamy na rosyjski, w jaki sposób pokazać, że Rosjanin i pozostałe postaci posługują się różnymi językami? Wszak w tekście docelowym wszystkie wypowiedzi będą zapisane po rosyjsku grażdanką.

Stosując teorię amalgramatów pojęciowych, prawy górny i lewy dolny kadr na rys. 5 możemy zanalizować następująco (por. rys. 6): jedna przestrzeń wyjściowa obejmuje sytuację, której uczestnicy mówią różnymi językami, w wyniku czego nie rozumieją się wzajemnie. W tej przestrzeni postaci porozumiewają się dźwiękami, a nie napisami, lecz, rzecz jasna, w samym komiksie dźwięków nie sposób oddać bezpośrednio, więc język

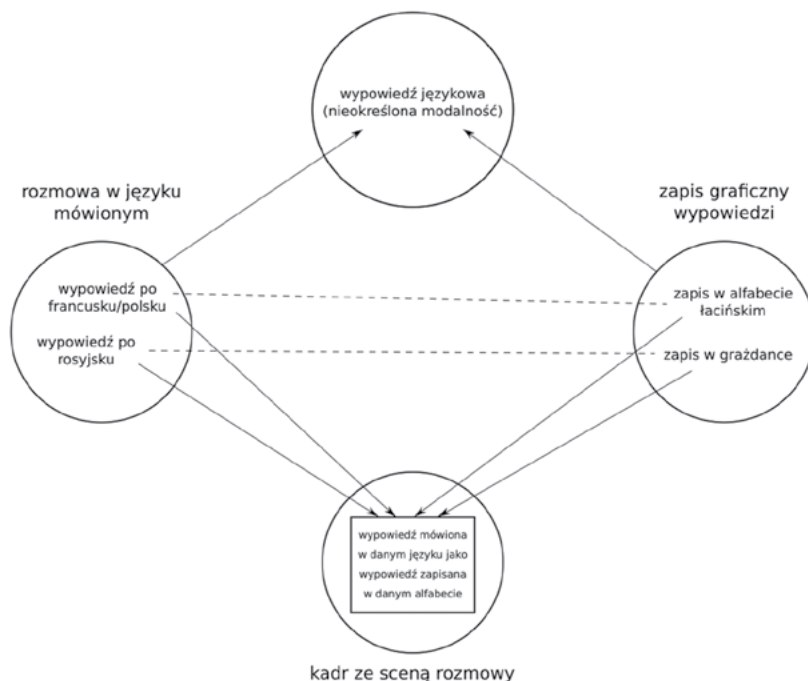
mówiony oddawany jest za pomocą napisów. Druga przestrzeń wyjściowa zawiera wypowiedzi postaci zapisane za pomocą właściwych im systemów pisma (we francuskim oryginale i w polskim przekładzie wypowiedzi Rojanina pisane są grażdanką, a wypowiedzi pozostałych postaci alfabetem



Rys. 4. Kadr z *Niesłychanych przygód Ivana Kotowicza* (2015: 14)



Rys. 5. Kadry z *Kota rabina* (2015: 217)



Rys. 6. Amalgamat w scenie rozmowy w wielu językach

łacińskim). Przestrzeń generyczna zawiera uogólnione pojęcie wypowiedzi językowej w nieokreślonej modalności, a co za tym idzie – bez informacji o formie graficznego zapisu wypowiedzi, i w nieokreślonym języku. Odpowiedności pomiędzy przestrzeniami wyjściowymi łączą poszczególne wypowiedzi, a dokładniej rzecz ujmując, dwie formy tej samej wypowiedzi: formę dźwiękową w pierwszej przestrzeni i formę graficzną w drugiej. Po odwzorowaniu tych elementów w przestrzeni amalgamatu otrzymujemy znaną wszystkim czytelnikom komiksów graficzną reprezentację języka mówionego – wypowiedzi mówione przedstawione są jako wypowiedzi zapisane w charakterystycznych dymkach⁶. Zauważmy, że skoro wypowiedzi

⁶ Zaryzykowałbym twierdzenie, że amalgamacja pojęciowa jest znakomitym modelem opisującym nie tylko konwencję przedstawiania mowy za pomocą dymków, ale również semiotyczny mechanizm przedstawiania wszelkiego rodzaju treści niegraficznych za pomocą znaków graficznych w komiksie. Jest to jednak temat na osobne opracowanie.

mówione po francusku/polsku w pierwszej przestrzeni odpowiadają wypowiedziom pisanym w alfabecie łacińskim w drugiej przestrzeni, a wypowiedzi po rosyjsku odpowiadają wypowiedziom pisanym grażdanką, to odpowiedniości pomiędzy przestrzeniami wyjściowymi zachowują też różnicę języków używanych w kadrze (tj. odmiennie języki mówione oddane są odmiennymi systemami pisma). W konsekwencji w przestrzeni amalgamatu wypowiedzi wygłaszane po francusku/polsku „stają się” wypowiedziami zapisanymi w alfabecie łacińskim, a wypowiedzi po rosyjsku „stają się” wypowiedziami zapisanymi grażdanką.

Amalgamat ten dezintegruje się w prawym dolnym kadrze na rys. 5, w którym postaci rozumieją się już bez przeszkód, co sygnalizowane jest „uzgodnieniem” zarówno języka, jak i systemu pisma w tekstach obu postaci. Warto jednak zauważyć, że dwa dolne kadry na rys. 5 przedstawiają tę samą sytuację, choć niejako z dwóch perspektyw. Kadr lewy to perspektywa francuskojęzycznych uczestników rozmowy, dla których zarówno wypowiedzi po rosyjsku, jak i miauczenie kota są zupełnie niezrozumiałe („wypowiedzi” kota są wprawdzie zapisane alfabetem łacińskim, lecz są to jedynie onomatopeje niestanowiące prototypowych elementów leksykalnych). Kadr prawy to perspektywa kota, którego najwidoczniej nie ograniczają bariery językowe ludzi. Przejście pomiędzy kadrami nie sygnalizuje więc zmiany sytuacji diegetycznej w świecie przedstawionym, lecz raczej zmianę epistemiczną, swoiste „przełączenie” perspektywy podmiotu poznającego.

W którym miejscu sieci znaczeń zrodzi się problem, jeśli komiks zechcemy przetłumaczyć na język rosyjski? Podczas przekładu zaniknie różnica pomiędzy językami w przestrzeni wyjściowej po lewej stronie diagramu oraz różnica w systemach pisma w przestrzeni po prawej stronie diagramu, a co za tym idzie – różnica ta nie zostanie odwzorowana także w przestrzeni amalgamatu. Pojawi się więc niebezpieczeństwo, że wszystkie postaci w kadrze będą mówić po rosyjsku, ich wypowiedzi zostaną zapisane grażdanką, ale z jakiegoś niewyjaśnionego powodu nikt nie zrozumie Rosjanina.

Podobny problem powstaje również wtedy, gdy w komiksie rozmawiają dwie osoby posługujące się różnymi językami stosującymi ten sam alfabet. Dobry przykładem jest tu kadr z *Persepolis* Marjane Satrapi (2015: 169), w którym główna bohaterka mówiąca w oryginale po francusku usiłuje porozumieć się (bezsukutecznie) z nowo poznaną Austriaczką mówiącą po niemiecku. Mimo że w komiksie wypowiedzi obu postaci są przedstawione za pomocą alfabetu łacińskiego, to w oryginale i przekładach na języki inne niż niemiecki rozmowa za pomocą języka mówionego odbywa się w dwóch

różnych językach. Jeśli jednak *Persepolis* chcielibyśmy przełożyć na język niemiecki, zniknie różnica pomiędzy językami uwidoczniiona w oryginale i znów trudno będzie uzasadnić, dlaczego rozmówcy nie rozumieją się wzajemnie. W sytuacjach, gdy przekład niweluje istotną różnicę pomiędzy językami, którymi posługują się postaci, tłumacz we współpracy z rysownikiem mógłby, na przykład, zmienić krój pisma tak, by mimo zastosowania tego samego systemu pisma jedna wypowiedź różniła się graficznie od drugiej⁷.

Problemy na styku język–język

Ostatni omawiany w tym artykule rodzaj problemów powstaje na styku kilku języków i nie jest w zasadzie swoisty dla medium komiksowego. Kłopoty nie pojawiają się tu bowiem wskutek specyficznej interakcji znaków językowych i niejęzykowych, a także nie wynikają z „graficzności” wypowiedzi językowych. W gruncie rzeczy mogą się z nimi zetknąć również tłumacze pracujący z tekstami literackimi. Warto jednak wspomnieć o co najmniej jednym problemie tego typu, nie tylko dlatego, że jest ciekawy zarówno z punktu widzenia teoretyka, jak i praktykującego tłumacza, lecz także dlatego, że uwydatnia się znacząco w przywołanej już wyżej znanej i często przekładanej powieści graficznej *Maus* Arta Spiegelmana.

Jednym z głównych bohaterów powieści jest Władek Spiegelman, ojciec narratora i polski Żyd, który przeżył pobyt w obozie koncentracyjnym w Auschwitz. W angielskim tekście źródłowym Władek mówi po angielsku z charakterystycznymi błędami sugerującymi, że angielski nie jest jego językiem ojczystym, i można podejrzewać, że wynikają one z naleciałości z języka polskiego⁸. Piotr Bikont, który podjął się przekładu *Mausa* na język polski, stanął przed ciekawym zadaniem: musiał oddać w języku polskim błędy popełniane przez użytkownika języka angielskiego pod wpływem języka polskiego. Z praktycznego punktu widzenia wyzwanie to nie jest aż

⁷ Podobne rozwiązanie stosują Uderzo i Gościny w omawianym przez Toeplitza kadrze z *Asteriksa*, na którym wypowiedzi Galów zapisane są po francusku „standardowym” krojem pisma, a wypowiedzi Germanów zapisywane są po francusku czcionką stylizowaną na pismo gotyckie (por. Toeplitz 1985: 102–103). Ta „graficzna” różnica między dwiema wypowiedziami w języku francuskim sugeruje, że w świecie przedstawionym postaci porozumiewają się różnymi językami lub że Germanie mówią po francusku z charakterystycznym obcym akcentem.

⁸ Choć, jak wykaże później, nie wydaje się, że wszystkie błędy popełniane przez Władka w tekście źródłowym mogą mieć źródło w polskiej składni i leksyce interferujących z językiem angielskim.

tak duże, gdyż sedno problemu tkwi nie tyle w pieczołowitej analizie błędów, które rodzimy użytkownik języka polskiego mógłby popełnić, mówiąc po angielsku, ile w oddaniu charakterystycznego sposobu mówienia postaci sugerującego, że nie jest rodzimym użytkownikiem języka angielskiego. Co prawda, we wstępie do wydania polskiego Piotr Bikont zdaje się bardziej niuansować swoje podejście, gdy pisze, że „[tłumacz] nie może tu tworzyć nowego, sztucznego żargonu (...). Mógłby to być styl Amerykanina, który się uczy polskiego, ale chyba lepiej widzieć we Władku przede wszystkim polskiego Żyda” (Spiegelman 2016: 5)⁹. W tabeli 1 porównuję źródłowe wypowiedzi Władka z kilku kadrów (por. Spiegelman 1987: 5) z przekładami tych wypowiedzi na język polski (Spiegelman 2016: 8).

Tabela 1. Porównanie wypowiedzi źródłowych Władka i ich przekładów na polski

Angielski tekst źródłowy	Przekład na polski
Artie! Come to hold this a minute while I saw.	Artie! Ty chodź, potrzyмай na chwilę, to ja będę mógł przepiłować.
Why do you cry, Artie? Hold better on the wood.	Czego ty płaczesz, Artie? Ty się lepiej trzymaj mocniej za tę deskę.
Friends? Your friends?...	Przyjaciele? Twoje przyjaciele?...
If you lock them together in a room with no food for a week...	Ty ich zamknij razem na tydzień do jednego pokoju, bez żadnego jedzenia...
...then you could see what it is, friends!...	...to ty wtedy dopiero będziesz wiedzieć, jakie oni są przyjaciele!...

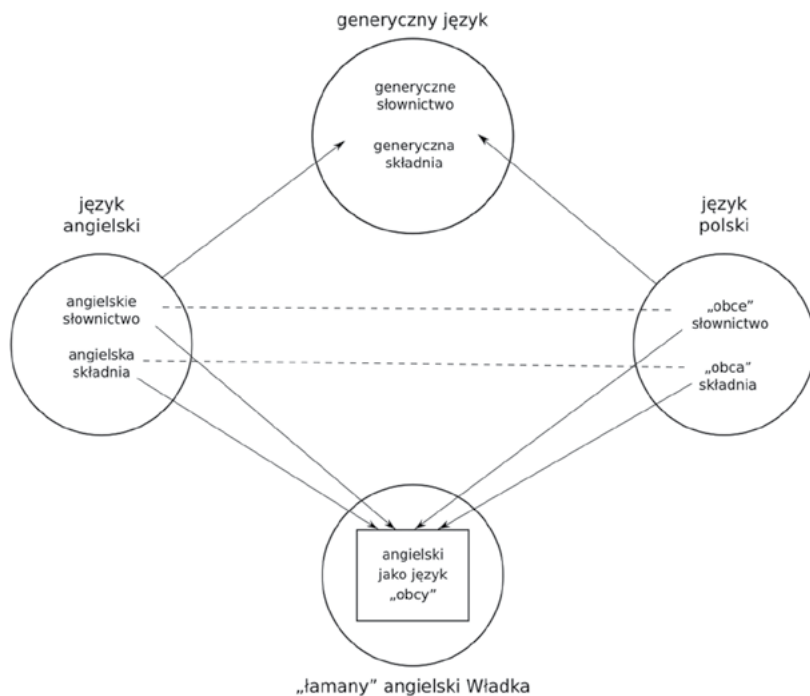
⁹ Nie wydaje się jednak, by główną motywacją wprowadzenia błędów językowych w polskim przekładzie była chęć zasygnalizowania pochodzenia etnicznego Władka. Zarówno oryginał angielski, jak i polski przekład wskazują, że Władek mówił płynnie „standardowym” polskim, bez wyraźnego etnolektu, co zresztą przyznaje we wstępie również Piotr Bikont. Błędy językowe pojawiają się dopiero, gdy (jak rozumiemy z kontekstu opowieści) Władek posługuje się językiem angielskim. Gdyby źródłem interferencji były języki jidysz lub hebrajski, interferencje pojawiłyby się również, gdy Władek mówi po polsku, lecz opowieść tego nie sugeruje. Wydaje się więc, że błędy językowe Władka służą mimo wszystko zaznaczeniu jego obcości w powojennej Ameryce, a nie obcości z powodu konkretnego pochodzenia etnicznego.

Bezelowa jest w tym miejscu szczegółowa analiza błędów językowych wprowadzonych przez autora i tłumacza. Tłumaczowi chodziło wszak nie tyle o wierne oddanie „spolszczonego angielskiego” Władka w języku docelowym, ile o to, by czytelnik dostrzegł specyficzny rys tej postaci, czyli fakt, że mówi ona w charakterystycznie niegramatyczny sposób. Pisze o tym otwarcie autor innego przekładu *Mausa*, tym razem na język hiszpański, Roberto Rodríguez:

W oryginalnym tekście wadliwy angielski Władka Spiegelmana zdradza jego polskie pochodzenie. W tym wydaniu nie chcieliśmy utracić tej tak charakterystycznej cechy postaci i mając to na względzie, użyliśmy środków właściwych językowi hiszpańskiemu. To dlatego wzmiankowana postać myli, w naszej wersji, tryby czasownika, rodzaje gramatyczne, użycie czasowników *ser* i *estar* czy przyimki (Spiegelman 2004a: 4; tłum. HK).

Z punktu widzenia amalgamatów pojęciowych łamany angielski Władka można potraktować jako amalgamat dwóch języków: angielskiego i polskiego (w źródłowym tekście angielskim). Językiem „bazowym” jest tu angielski, z którego pochodzą słowa oraz składnia wypowiedzi, a źródłem defektów gramatycznych są interferencje z języka polskiego. Mamy więc ponownie do czynienia z dość prostym amalgamatem obejmującym dwie przestrzenie wyjściowe zawierające słownictwo i składnię języka angielskiego oraz słownictwo i składnię języka polskiego. Przestrzeń generyczna zawiera abstrakcyjne schematyczne pojęcie języka z generyczną składnią i słownictwem (por. rys. 7).

Nie wszystkie błędy gramatyczne Władka w tekście źródłowym można jednak wyjaśnić naleciałościami z języka polskiego. Na przykład w tabeli 1 w wypowiedzi *Hold better on the wood* błędnie użyto przyimka *on* – „na”. W angielskim czasownik *hold* – „trzymać” – jest przechodni, mówi się więc *hold something* „trzymać coś”, a nie **hold on something* – „trzymać na coś”. Zauważmy jednak, że w języku polskim czasownik *trzymać* również jest przechodni, więc winę za niepoprawne wstawienie przyimka trudno zrzucić na polską leksykę lub gramatykę – w tym wypadku oba języki posługują się taką samą strukturą składniową. Jednak z założenia sposób mówienia Władka ma jedynie sygnalizować jego cudzoziemskie pochodzenie, a w tym celu wystarczy, by mówił on po angielsku z błędami, przy czym ich rodzaj ma znaczenie drugorzędne. Stąd też na rys. 7 w przestrzeni wyjściowej języka polskiego znajdują się nie tyle konkretne elementy leksykalne i reguły składniowe języka polskiego, które w przestrzeni amalgamatu wchodziłyby



Rys. 7. Amalgamat z łamanym angielskim Władka

w skomplikowane i systematyczne interakcje z leksyką i składnią języka angielskiego, ile mniej konkretne i bardziej schematyczne pojęcia obcej leksyki i składni, które zaburzają angielskie wypowiedzi Władka w nieco arbitralny i nieprzewidywalny sposób.

Taka niedookreślona struktura jednej z przestrzeni wyjściowych w dużym stopniu ułatwia pracę tłumacza, który nie musi żmudnie rekonstruować systemowych interferencji języka polskiego z językiem angielskim, a potem zastanawiać się, w jaki sposób oddać je w języku docelowym przekładu, lecz musi jedynie stworzyć wrażenie inności mowy Władka poprzez celowe wprowadzenie niemal dowolnych błędów składniowo-leksykalnych. Na przykład Piotr Bikont celowo myli rodzaj gramatyczny w zaimku dzierżawczym w „Przyjaciele? Twoje przyjaciele?” (por. tabela 1), mimo że angielski w ogóle nie oznacza rodzaju gramatycznego w zaimkach, a co za tym idzie, Władek nie mógłby oznaczyć go błędnie w tekście źródłowym.

Roberto Rodríguez wspomina z kolei o celowych błędach w użyciu dwóch czasowników oznaczających „być” w języku hiszpańskim – *ser* i *estar* – choć zarówno polski, jak i angielski dysponują tylko jednym czasownikiem nazywającym to pojęcie, jest zatem oczywiste, że Władek nie mógłby popełniać takich błędów, posługując się „spolszczonym” angielskim. Zadanie postawione przed tłumaczami *Mausa* jest więc nietypowe, ale nie stanowi dużego wyzwania, przynajmniej dla semiotycznej analizy przeprowadzonej za pomocą teorii amalgamatów pojęciowych.

Uwagi końcowe

Trzy rodzaje wyzwań zanalizowane w tym artykule to z pewnością nie wszystkie, jakie stawia przed tłumaczem opowieść komiksowa. Podobnie jak twórczość artystyczna, sztuka przekładu wymaga wyobraźni i kreatywności, które niemal z definicji nie dają się ująć w pełni w schludne i precyzyjne kategorie proponowane przez teoretyków. Sądzę jednak, że omówione problemy, zwłaszcza te pojawiające się na styku obraz–tekst oraz tekst–tekst, są dość typowe, a może nawet paradygmatyczne, w sztuce przekładu komiksu. Nie twierdzą oczywiście, że kompetentny tłumacz powinien umieć analizować komiksy za pomocą teorii amalgamatów pojęciowych czy jakiegokolwiek innej metodologii badań semiotycznych. Uważam jedynie, że takie analizy mogą rzucić nieco światła na naturę wyzwania stojącego przed tłumaczem, a może nawet podsunąć tłumaczowi strategię przekładu.

Bibliografia

- Duncan R., Smith M.J. 2009. *The Power of Comics: History, Form and Culture*, Nowy Jork: Continuum Books.
- Fauconnier G., Turner M. 2002. *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*, New York: Basic Books.
- 2007. *Conceptual Integration Networks*, w: V. Evans, J. Zinken, B. Bergen (red.), *The Cognitive Linguistics Reader*, Londyn-Oakland: Equinox, s. 360–419.
- Kowalewski H. 2015. *From Icono-Linguistic Unity to Semiotic Continuity: An Alternative Description of Semiotic Repertoire of Comics*, „International Journal of Comics Art” 17 (1), s. 24–44.
- Kusina K., Ambrzykowski M. 2015. *Niesłychane losy Ivana Kotowicza*, Warszawa: Kultura Gniewu.

- Libura A. 2010. *Teoria przestrzeni mentalnych i integracji pojęciowej: struktura modelu i jego funkcjonalność*, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- McCloud S. 2015 [1994]. *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa: Kultura Gniewu.
- Satrapi M. 2015. *Persepolis*, przeł. W. Nowicki, Warszawa: Egmont Polska.
- Sfar J. 2015. *Kot rabina. Afrykańska Jerozolima*, przeł. G. Przewłocki, Warszawa: Wydawnictwo Komiksowe.
- Spiegelman A. 1986. *Maus: A Survivor Tale*, New York: Pantheon Books.
- 2004a. *Maus: relato de un superviviente*, przeł. R. Rodríguez, Barcelona: Planeta De Agostini.
- 2004b. *In the Shadow of No Towers*, Nowy Jork: Pantheon.
- 2016. *Maus. Opowieść ocalałego*, przeł. Piotr Bikont, Warszawa: Wydawnictwo Komiksowe.
- Szawerna M. 2017. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics*, Frankfurt–Nowy Jork: Peter Lang.
- Toeplitz K.T. 1985. *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa: Czytelnik.
- Toussaint B. 2013 [1976]. *Ideografia i komiks*, w: J. Szyłak, *Komiks w szponach miernoty*, przeł. W. Birek, T. Wróbel, Warszawa: timof comics, s. 367–83.