

Od Redakcji

Niniejszy numer zamyka krótką serię (numer 22: *Przekład sceniczny: dramat, opera, piosenka*; numer 23: *O przekładzie filmowym*) poświęconą przekładowi audiowizualnemu. Nie roszcząc sobie pretensji do wyczerpania tematu, próbowaliśmy nakreślić mapę najnowszych badań w tym obszarze: zagadnień, problemów, ujęć, aktorów. Numer 25 wprowadza na scenę najmłodsze gatunki audiowizualne: komiks (ponadstuletni) i o połowę młodszą grę wideo – oba w fazie postmodernistycznej. Słabo obecne w tradycyjnym dyskursie akademickim, torują sobie pomalutką drogę doń, o czym świadczą odbywające się od 2001 r. w Łodzi sympozja komiksologiczne czy pierwsze moduły uniwersyteckie kształcące w zakresie tworzenia i lokalizacji gier wideo.

Nasi autorzy piszą o tych zagadnieniach z perspektywy teoretyków, praktyków, krytyków, dydaktyków. Ewa Drab prezentuje stan najnowszych badań za granicą i ewolucję gier wideo od czasu pionierskiego na gruncie polskim artykułu Ernsta J. Kuipersa z 2010 r. Jakub Jankowski przedstawia teorię i praktykę tłumaczenia komiksów, szczegółowo wyjaśniając skomplikowane związki między tekstem a obrazem i proponując termin „tłumaczenie graficzne”. Oboje próbują uporządkować i uściślić terminologię i typologię dla tych dynamicznie rozwijających się gatunków. Michał Borodo bada przypadek niecodzienny dla gatunku, serię przekładową, dokonując krytyki trzech polskich tłumaczeń pierwszego zeszytu komiksu o Thorgalu pt. *Zdradzona czarodziejka*. Wszyscy badacze podkreślają związek komiksu i gry wideo z filmem (intersemiotyczność, sposób narracji, zespołowość produkcji) i jego konsekwencje dla teorii i praktyki przekładu.

O przekładzie filmowym piszą: Joanna Dybiec-Gajer, która analizuje produkty telewizyjne dla najmłodszej widowni w erze postwieczorynkowej oraz ich recepcję na przykładzie fanów serialu *My Little Pony* (młodych odbiorców o zaskakująco wysokiej świadomości tradukto logicznej!), a także Anna Jankowska w recenzji podręcznika Grażyny Adamowicz-Grzyb.

W artykułach zarówno Anny Kowalcze-Pawlik, jak i Barbary Marczuk powracamy do klasyków teatru.

Współczesny Polak w wieku przedszkolnym ogląda telewizję przez około trzy godziny dziennie. W wieku szkolnym przychodzi czas na kino, komiks i gry wideo. Czy w niedalekiej przyszłości znaki pisma zachowają już tylko wartość graficzną? Czy „cyfrowi tubylcy” będą jeszcze zainteresowani płynącymi z prawdziwej sceny słowami Szekspira bądź Moliera?

Życzymy miłej lektury!

Marzena Chrobak, Joanna Górnikiewicz