

Jakub Jankowski
Uniwersytet Warszawski
jacube88@yahoo.com

O przekładzie komiksu, czyli uwagi teoretyczno-praktyczne o tłumaczeniu graficznym¹

Tematem jednego z łódzkich Sympozjów Komiksologicznych² był komiks jako fenomen osobny. Ta teza może zostać bardzo łatwo udowodniona nie tylko w toku refleksji teoretycznej dotyczącej tego tekstu kultury (tekstu w szerokim rozumieniu semiotycznym³), która opisze nam prawa rządzące narracją komiksową i sposobami opowiadania sekwencyjnego opartego na związkach słowa i obrazu. Może również zostać przyjęta *a priori* za punkt wyjścia do rozważań nad szczególnym rodzajem przekładu, któremu ten specyficzny język graficzny będzie

¹ Na podstawie pierwszej wersji tego artykułu wygłaszałem referat o przekładzie komiksu podczas organizowanego w Łodzi w 2011 r. w ramach Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier Sympozjum Komiksologicznego. Tekst miał się ukazać w antologii sympozyjnej, ale publikacja ta nigdy nie została sfinalizowana. Był on wówczas wstępnie redagowany merytorycznie i językowo przez organizatora sympozjów Krzysztofa Skrzypczyka. Niniejsza wersja została przeredagowana i zmieniona na potrzeby tej publikacji.

² Szczegółowe informacje o wszystkich edycjach oraz o idei sympozjów można znaleźć na stronie internetowej <http://komiksologia.pl/index.html> – 28.08.2013.

³ Problem „nazw zastępczych” dla komiksu jest bardzo szeroki i brak tu miejsca na bardziej szczegółowe rozważania. Chętnych do zgłębienia natury komiksu odsyłam do serii znakomitych artykułów Huberta Kowalewskiego, które były publikowane m.in. na stronach komiksowych serwisu Poltergeist: <http://komiks.polter.pl/szukaj/artykuly/SzukajForm%5Bq%5D/Komiks+jako.html> – 3.06.2009.

podlegał, czyli nad tłumaczeniem graficznym, i od tej strony, niejako od zaplecza, potwierdzona.

„Tłumaczenie graficzne” to termin, którego używam w kontekście mówienia o przekładzie komiksu, choć można go z powodzeniem stosować wszędzie tam, gdzie znaczeniowa grafika tekstu (choć, jak zobaczymy w dalszej części tego artykułu, w grę będą również wchodzić niebezpośrednie znaczenia graficzne projektowane na sposób odczytania, a zatem i przekład, danego tekstu) będzie miała wpływ na kodowanie znaczeń i całościowy przekaz zawarty w komunikacie. Użycie terminu „tłumaczenie graficzne” wynika, po pierwsze, z odmiennego charakteru przekładu komiksu, daleko wykraczającego poza ramy przekładu audiowizualnego, a po drugie, jest efektem szczególnego traktowania przeze mnie komiksu jako tekstu utworzonego w **języku graficznym/wizualnym**, który może być realizowany na różnych nośnikach, np. książka, ekran komputera, *post it*-y itp.⁴ [Jankowski, 2010: 48-51], natomiast niezmiennie będziemy mieć do czynienia z systemem znaków graficznych, które wchodzą ze sobą w rozmaite interakcje i które tworzą jedność znaczeniową. Interakcje znaczeniowe obejmują również sam nośnik, który może być wykorzystywany w nadawaniu komunikatowi ostatecznej formy i treści⁵. Analiza i interpretacja wzajemnego wpływu na siebie jednostek tworzących komiks należy do czytelnika i to w jego głowie ostatecznie komiks się dopełnia [Jankowski, 2007: 29-34; 2009: 114-121]. Owo dopełnienie dotyczy również wypełniania pustych przestrzeni między kadrami w celu uzupełnienia sekwencji fabularnej, co w teorii komiksowej nosi nazwę *closure* [McCloud, 1993]. Szczególnym rodzajem czytelnika jest zaś tłumacz, który ma do czynienia z wyjątkowym rodzajem materiału, który musi przełożyć.

⁴ Zainteresowanych odsyłam do zapoznania się z całością numeru 10 *Zeszytów Komiksowych*. Numer ten był poświęcony granicom komiksu i w bardzo różnorodnych artykułach pokazywał możliwości komiksu i potencjalne kierunki jego rozwoju, a także wskazywał niecodzienne nośniki komiksów.

⁵ Każdy nośnik, na którym „zapisano” komiks, może nieść ze sobą dodatkowe znaczenia. Dlatego w mojej definicji komiksu, która nie przypisuje go tylko jednemu rodzajowi fizycznej przestrzeni funkcjonowania, mieszczą się zarówno bardzo stare przykłady opowieści obrazkowych (kolumna Trajana, malunki naskalne, elementy zdobień greckich), jak i nowe (np. legenda o koguciku z Barcelos namalowana w formie komiksu na dużych rozmiarów figurce tegoż koguta).

Komiks jako tekst w języku graficznym/wizualnym

Analiza formy komiksu nigdy nie będzie wyczerpująca, bo podobnie jak żywy język, ta forma się rozwija, a wraz z nią i treść. Treść i forma w komiksie są nierozzerwalnie sprzężone, a ostateczny przekaz tak zbudowanego i zakodowanego tworu konstytuuje się w serii znaczeniowych napięć między jednostkami tworzącymi komiks, to jest w obrębie takich elementów, jak obraz, dymki, ramki narracyjne, słowa, projekt strony, onomatopeje itd. Teoria „napięć” lub „tarć” w kontekście komiksu została szczegółowo opisana jako *art of tensions*. Grupuje znaczeniowe napięcia w czterech kategoriach: kod *vs.* kod (słowo *vs.* obraz), pojedynczy obraz *vs.* obrazy w serii, sekwencja narracyjna *vs.* powierzchnia strony i tekst jako doświadczenie *vs.* tekst jako obiekt [Hatfield, 2005: 32-67]⁶. Podstawową kwestią wydaje się zatem pokazanie jednorodności formalnej komiksu. Wówczas będziemy mogli traktować go jako sprawnie funkcjonujący, jednorodny **język graficzny/wizualny**, w którym jednostkowa treść będzie nierozzerwalnie związana z formą, która rządzi się pewnym w miarę stałym zestawem reguł. Komiks można określić językiem na poziomie konceptualnym. Utworzone w tym języku narracje będą tworzyć teksty.

Punktem wyjścia dla określenia komiksu mianem języka graficznego/wizualnego jest to, co w komiksie grafiką nie jest, czyli słowo. My tego słowa nie słyszymy, odbieramy je wzrokowo, ustalamy jego relację z obrazem, któremu towarzyszy, a następnie w głowie odtwarzamy jego brzmienie. Brzmienie słowa zależy od wyróżników graficznych, które są dla niego albo bezpośrednio, albo pośrednio, kiedy „dźwięk” jest na słowo projektowany z zewnętrznych dla niego elementów. Do bezpośrednich należą czcionka, kolor, odstępy między literami i słowami, ułożenie słów w przestrzeni dymku (lub poza nim), wyróżniki (**bold**, *kursywa*). Do pośrednich należy zaliczyć kolor komikсового dymku, kształt ramki dymku, mimikę i gesty postaci. Odczytując te elementy i tworząc znaczeniową relację między nimi i słowami, czytelnik komiksu odtwarza na płaszczyźnie mentalnej emocje związane z wypowiedzią postaci, przekazywane na tekst zarówno bezpośrednio, jak i pośrednio.

⁶ Podobne w wymowie wydają się wnioski Jana Beatensa [2001: 145-155].

Te graficzne wyróżniki pozwalają „usłyszeć” słowo tak, jak gdyby zostało wypowiedziane. Zależności, które między tymi jednostkami tworzy odbiorca, wpływają na całościowe odczytywanie historii zakodowanej w takiej formie przez autora (bądź autorów) i opowiedzianej przez niego takim właśnie wizualnym językiem.

Słowo w komiksie staje się znaczeniowym materiałem plastycznym, ale historia słowa jako takowego materiału nie zaczyna ani nie kończy się przecież na komiksie. Dowodem niech będą starożytna kaligrafia, współczesna reklama i typografia, które sięgają nie tylko po grafikę słowa w wymiarze estetycznym, ale również znaczeniowym. Choć robią to w zdecydowanie skromniejszym wymiarze niż poezja konkretna i wizualna, to bezdyskusyjnie jedno i drugie uczą czytać słowo w komiksie. A może jest na odwrót? Kwestię tego, kto był pierwszy, pozostawić należy nierozstrzygniętą, gdyż autorytarne stwierdzenie tegoż nie wydaje się możliwe⁷. A skoro w komiksie słowo jest graficzne, to zespała się z obrazem, tworząc jedność znaczeniową. Komiks nie tylko posługuje się pewnym językiem, ale sam staje się konwencją, zbiorem norm gramatycznych i składniowych, które służą do opowiadania historii, staje się językiem wizualnym, który znaczenie wydobywa z interakcji swoich części składowych. Słowo w komiksie prawie nigdy nie jest znaczeniowo transparentne, zawsze jest „dotknięte” grafiką, która niesie pewne znaczenie. Ten aspekt graficzny słowa jest jakby trzecim poziomem saussure’owskiego znaku językowego⁸, który w komiksie zdaje się domagać

⁷ O wpływie *sequential art*, czyli ogólnym wpływie sztuk sekwencyjnych, na mainstreamowe media można przeczytać np. w książce D.S. Talona *Comics Above Ground: How Sequential Art Affects Mainstream Media*, w której m.in. G. Rucka, J. Loeb i B. Timm opisują swoje doświadczenia z przełożeniem własnej pracy z komiksami na inne dziedziny działalności. Tematykę bardziej zawężoną, konkretnych kategorii literatury, rozpatrują np. S. Heller i M. Ilić w pracy *Handwritten: Expressive Lettering In The Digital Age*. Te dwie pozycje to dobre tytuły na początek ewentualnych poszukiwań. Trzeba mieć świadomość, że stanowią one wierzchołek góry lodowej tego niezwykle rozległego i złożonego zagadnienia.

⁸ Znak i znaczenie, dźwięk i pojęcie, obraz dźwiękowy i jego znaczenie – w słowie zawiera się ten dualizm, a w słowie komiksowym zostaje dodany jeszcze **trzeci poziom**: jest to wnoszący znaczenie poziom graficzny. Tekst komiksowy ma nadaną trzecią warstwę, która tworzy pełne znaczenie komunikatu i narracji. Mogą to być kolor, inny krój czcionki, nieregularne ułożenie tekstu w dymku komiksowym (lub bezpośrednio na planszy komiksowej), projektowanie/przenoszenie znaczenia

czegoś ponad element znaczący i znaczący, w czym pierwszy to samo abstrakcyjne pojęcie, a drugi – jego akustyczna reprezentacja. Dla czytelnika komiks wypełniony tymi interaktywnymi znakami graficznymi staje się ecowskim dziełem otwartym w formie i w treści, które należy dopełnić swoją wiedzą o funkcjonowaniu formy komiksowej i wiedzą pozakomiksową, która pozwala zespolić treść danej reprezentacji z tą konkretną formą przekazu.

W tekście przygotowanym na potrzeby Sympozjum Komiksologicznego w 2009 r. pisałem o zespoleniu *close reading*, *rewaloryzacji*, *koncepcji dzieła otwartego* oraz *kwadratu semiotycznego* w celu stworzenia obiektywnego narzędzia analityczno-interpretacyjnego dla komiksu [Jankowski, 2009]. Jest to również narzędzie skuteczne dla tłumacza komiksu. Musi on zmierzyć się z tłumaczeniem języka wizualnego, a zatem właściwą strategią postępowania będą założenia wspomnianego już tłumaczenia graficznego, do których przedstawienia teraz przejdę.

Tłumaczenie graficzne

Komiks używa języka (zespołu środków tekstowego i graficznego wyrazu, które tworzą znaczenie) i przez wizualne zespolenie środków wyrazu w jedność staje się autonomicznym, jednorodnym językiem (to, co w sensie estetyczno-kompozycyjnym sprawia wrażenie odrębnych jednostek, w procesie dopełniania stanie się jednością wizualną). Ten język tłumaczymy. A co konkretnie należy w komiksie tłumaczyć i na co zwracać szczególną uwagę?

Tłumaczeniu w komiksie podlegają: teksty dodatkowe (np. wstęp, zakończenie, epilog, prolog, posłowie, przedślowie, dane z noty technicznej, podziękowania), tytuł, tekst narracyjny, tekst monologowy, tekst dialogowy, onomatopeje i napisy wpisane w obraz.

z innych elementów języka komiksowego na tekst – z mimiki postaci, z kształtu dymku; trzeci poziom może być sumą lub wypadkową tych elementów. Konstruowanie znaczenia takiego znaku odbywa się w głowie czytelnika, znaczenie powstaje na powierzchni mentalnej poprzez wzbogacenie znaku językowego Ferdinanda de Saussure'a o trzeci wymiar, graficzny. Czytelnik łączy ze sobą elementy składowe języka komiksowego, czyni ze słowa element graficzny kadru i planszy, widzi tekst jako element rysunku, czyta komiksową narrację jak jednorodny komunikat językowy.

Tytuł komiksu powinien być przede wszystkim chwytliwy. Sporym problemem może być przetłumaczenie tytułu komiksu, który jest znany czytelnikom z oryginału, a ci czytelnicy są bardzo przywiązani do wersji wyjściowej. Wówczas w zasadzie bardzo trudno przekonać ich do np. polskiej propozycji tłumaczenia. Taki los spotkał komiks *Good-bye, Chunky Rice* [Thompson, 2005], który stracił w polskim tłumaczeniu nie tylko na tytule – *Żegnaj, Chunky Rice* [Thompson, 2010] – ale i na kilku fragmentach dialogów, łącznie z puentującą całą historię kwestią wypowiedzianą przez Dandela, przyjaciela Chunky’ego: „there is no good-bye, Chunky Rice”. Takie odczucia wynikają ze szczególnego stosunku do opowieści i wielokrotnej lektury teje w oryginale. Wówczas obcowanie z tłumaczeniem może prowadzić do wrażenia obcości. Podobne uczucia mogą towarzyszyć nam, kiedy znamy dany np. film w jednym tłumaczeniu, a stykamy się z jego nowym przekładem. To jednak jest element nieprzynależący wyłącznie tłumaczeniu graficznemu. Regułą tłumaczenia graficznego możemy natomiast przypisać problemy z tłumaczeniem tytułu komiksu *Tu és a mulher da minha vida, ela a mulher dos meus sonhos* [Brito, Fazenda, 2000], którego literalne tłumaczenie to: *Ty jesteś kobietą mojego życia, ona kobietą moich snów*. Tak też jako tłumacz tytuł ten przetłumaczyłem, gdyż jego zawartość odpowiada temu, co mogłoby być wypowiedzią głównego bohatera historii, Tomasa (podczas wizyty w Polsce scenarzysta komiksu przyznał mi rację i powiedział, że podobny problem był z prze-forsowaniem tak długiego tytułu u wydawcy portugalskiego). Jednak miejsca na okładce polskiego wydania wystarczyło tylko dla skróconej wersji *Kobieta mego życia, kobieta moich snów* [Brito, Fazenda, 2008]. Wersja ta nie odpowiada dokładnie temu, co wyraża tytuł oryginalny, lecz ze względów estetycznych, wynikających z braku miejsca, wydawca polski zdecydował się tytuł skrócić. A więc to bardzo istotna cecha estetyczno-kompozycyjna, implicytna dla tłumaczenia komiksu, zadziałała w tym przypadku.

Oczywiście w ogólnym wymiarze komiks będzie podlegał zasadom każdego innego tłumaczenia międzyjęzykowego, czyli przede wszystkim nadrzędnej poprawności językowej i przeróżnym wskazówkom dotyczącym rozwiązywania danych problemów tłumaczeniowych w rodzaju tłumaczenia idiomów czy onomatopei. Natomiast warto zwrócić uwagę na te elementy, które nie będą się poddawały bezpośredniemu

tłumaczeniu międzyjęzykowemu, ale które mogą wpływać na wybory tłumaczeniowe.

Skoro poruszamy się na terytorium przekładu graficznego, to szczególną uwagę warto poświęcić grafice tekstu: **bold**, *kursywa*, CAPS LOCK, kolor, czcionka, ułożenie tekstu w przestrzeni dymku bądź kadru lub planszy i forma graficzna onomatopei. Te elementy wpływają na odbiór dzieła komiksowego i w przekładzie nie powinny znikać ani być zmieniane, gdyż może to powodować inne odczytywanie elementów historii. Na pierwszy rzut oka nie wygląda to na zbyt skomplikowane zadanie, ale jeśli zastanowimy się dłużej, to zapewne pojawią się w naszych głowach pewne wątpliwości.

Ponieważ tłumacz komiksu pracuje z edytorami tekstów, nie jest dla niego problemem naniesienie wyróżników typu **bold**, *kursywa*, CAPS LOCK, kolor, czcionka. Kilkuletnie doświadczenie w tłumaczeniu komiksów przekonało mnie, że warto te wyróżniki odznaczać. Tłumaczenie komiksu jest wieloosobowym procesem, w którym błąd może popełnić tłumacz, błąd tłumacza przeoczyć kolejno korektor tekstu i redaktor tomu, a na koniec swoje trzy grosze mogą dorzucić jeszcze liternik i detektyw (zdarza się, że to ta sama osoba). Przy pracy każdej z tych osób coś może zostać zmienione. Na ogół nie są to elementy całkowicie przekreślające charakter tekstu tłumaczonego, są to raczej detale, ale w ogólnym rozrachunku minimalnie mogą modyfikować odbiór przełożonego tytułu. Zatem jeśli od tłumacza wyjdzie tekst bezbłędnie „ugraficzny”, to i jego końcowa forma może być idealnie ekwiwalentna z oryginałem. Oczywiście ten proces zakładający współpracę wielu – nazwijmy ich – pośredników tłumaczeniowych może prowadzić zarówno do popełniania błędów, jak i do ich poprawiania przez kolejne osoby, które mają do czynienia z tekstem tłumaczenia.

Pozostałe wymienione na początku elementy, czyli ułożenie tekstu w przestrzeni dymku bądź kadru lub planszy i forma graficzna onomatopei, są tymi, na które tłumacz bezpośredniego wpływu w zasadzie nie ma, ale może w komentarzach, nazwijmy je tłumaczeniowymi didaskaliai, dodatkowo zwrócić uwagę na ich formę.

Ciekawym przypadkiem dla mnie jako tłumacza było znaczeniowe ułożenie tekstu w sekwencji spaceru po mieście Tomása z komiksu *Kobieta mego życia, kobieta moich snów*. Tomáš jest pokazany w czasie przemierzania ulic miasta w sekwencji bez słów. Widzimy otaczające

go budynki i ludzi. W pewnym momencie jego sylwetka trafia na środek planszy, a w całej pozostałej jej przestrzeni widzimy małe rysunki ludzi, budynków i przedmiotów. Na odwrotnej stronie wokół sylwetki pojawiają się, zamiast tych obiektów, napisy, które są umieszczone dokładnie w tych samych miejscach, co odpowiadające im elementy z poprzedniej strony. Na przykład rysunek komina zostaje zastąpiony pionowo zapisanym słowem „komin” (w języku portugalskim *chaminé*). Na kolejnej stronie wszystkie te wyrazy spadają do stóp naszego bohatera. Uważne oko dostrzeże pewne zmiany w tej grupie wyrazów. Ważniejsze jest jednak odpowiednie zapisanie w tekście ich tłumaczenia, aby w wersji polskiej znalazły się w odpowiednich miejscach, gdyż opisywana przeze mnie sekwencja jest odzwierciedleniem stanu emocjonalnego głównego bohatera, który czegoś poszukuje i w pewnym momencie znajduje tę rzecz – narysowana rzeczywistość zmienia się wokół niego, materializuje pod postacią słów i ulega „zniszczeniu”, zaprezentowana pod postacią słów spada na ziemię, tzn. przestaje być dla niego ważna. W przypadku takiego zorganizowania tekstu i jego istotnej roli w fabule komiksu nie można sobie pozwolić na opuszczenie jakiegoś elementu lub na nietłumaczenie tego tekstu, który w zasadzie jest tekstem wpisanym w obraz. Rozwiązaniem-wskazówką dla liternika, którą może zostawić tłumacz, jest przepisanie słów oryginalnych i obok ich tłumaczeń. Sądzę, że jak wiele wyborów tłumaczeniowych, nie tylko w tłumaczeniu graficznym, tak i ten podpowiada nam po prostu instynkt.

Zdecydowanie największy problem jest z onomatopejami, w które język polski jest dosyć ubogi⁹. Tłumaczenie onomatopei różni się bardzo w zależności od języka, z którego następuje przekład. Dla przykładu w tym aspekcie tłumaczenie wyrazów dźwiękonaśladowczych

⁹ Jedną z pozycji, które „mogą” tłumaczowi pomóc, jest *Współczesny polski onomatopeikon. Ikoniczność w języku* [Bańko, 2008], zawierający słowniczek wyrazów dźwiękonaśladowczych. W praktyce jednak lepiej zdać się na własne zdolności słowotwórcze. Kategoria onomatopei nadal zdaje się pozostawać dosyć nieuporządkowaną i podlegającą bardzo dynamicznym zmianom. Przy okazji dyskusji o komiksie *Monte Cassino* (rys. G. Becla, scen. Z. Tomecki, Stowarzyszenie Pokolenie, 2009) na blogu Motywu Drogi ogłoszono konkurs na onomatopeje; jednym z jego organizatorów był scenarzysta komiksu Zbigniew Tomecki. Komentarze pod wpisem wskazują z jednej strony na trudność tego zadania, ale pokazują też, że może on być znakomitą zabawą [zob. <http://motywdrogi.pl/2009/06/03/konkurs-na-onomatopeje> – 3.06.2009].

z francuskiego na ogół zakończy się zubożeniem wersji oryginalnej albo słowotwórstwem, które w języku polskim może prowadzić do wrażenia obcości. Mniejszy problem będzie dotyczył onomatopei przekładanych np. z języka angielskiego, gdyż do konkretnych zapisów polscy czytelnicy komiksów są raczej przyzwyczajeni i potrafią onomatopeje angielskie, nawet nieprzetłumaczone, trafnie odczytać. Tłumaczenie onomatopei będzie zależało również od jej odmiany graficznej, gdyż może ona przyjąć formę rysowaną (zbliżoną do graffiti) lub pisaną i dodatkowo jeszcze istnieć w przestrzeni dymku lub kadru. Tutaj w grę wchodzi już pewne techniczne ograniczenia, które powodują, że onomatopeje często nie są przekładane. Zresztą ich obecność w danym kontekście narracyjnym (mam na myśli zdarzenie, do którego się odnosi dana onomatopeja) na ogół może być trafnie odczytana bez tłumaczenia.

Zasadniczo tłumacz musi również zidentyfikować na swój użytek teksty, z którymi w danym komiksie będzie miał do czynienia, i określić ich istotność dla fabuły. Wspomniane powyżej onomatopeje są czasami problematyczne w tłumaczeniu nie tylko międzyjęzykowym, ale i ze względu na formę graficzną. Jeśli istnieją dla tłumacza przesłanki, że te onomatopeje zostaną przez czytelnika poprawnie zinterpretowane bez przekładu, wówczas można ich tłumaczenie pominąć. Robi się tak również ze względów ekonomicznych, gdyż opracowywanie formy graficznej jest czasochłonne i może pociągać za sobą dodatkowe koszty.

Podobnie ma się sytuacja z najczęściej istotniejszymi dla znaczenia komiksowej historyjki tekstami wpisanymi w obraz. Ich przekładanie powinno być dla tłumacza obowiązkowe, gdyż tworzą one na ogół znaczeniowo istotniejsze i bardziej skomplikowane komunikaty, które są częścią świata przedstawionego. Onomatopeja jest bardzo często łatwo identyfikowalna, ale już np. treść plakatu lub billboardu umieszczonego w, dajmy na to, przestrzeni miejskiej, niekoniecznie. Najlepiej te teksty wpisywać po polsku bezpośrednio w obraz, ale pośrednim rozwiązaniem może być przypis dolny lub końcowy. Jego minusem jest bezpośrednio zwrócenie uwagi czytelnika na dany tekst, który mógłby mu umknąć i zostać odnaleziony przy kolejnym czytaniu¹⁰. Z kolei umiesz-

¹⁰ W takich przypadkach, pracując z tekstem literackim, to tłumacz decyduje o tym, ile informacji dodatkowych chce przekazać odbiorcy. W przypisach można podawać istotne dla zrozumienia danego fragmentu fakty, które są np. w kulturze

czanie polskiego tekstu np. w portugalskim mieście, może wzbudzić podejrzliwość i zdziwienie czytelnika (co polskie napisy robią na portugalskim murze? Tego typu reakcje można zakwalifikować do kategorii „obcości”, o której wspominałem już przy okazji onomatopei). Na ogół jednak czytelnik jest świadomy, że obcuje z tłumaczeniem i nie zgłasza obiekcji co do tego elementu.

Na szczególną uwagę zasługują w tym aspekcie tłumaczenia portugalskiego komiksu *Najgorsza kapela świata: występ pierwszy i drugi* [Fernandes, 2008] i *Najgorsza kapela świata: występ trzeci i czwarty* [Fernandes, 2009a]. Akcja tego komiksu rozgrywa się w nieokreślonym mieście, prawdopodobnie portugalskim. Po bardziej dokładny opis tej serii odsyłam do swojego artykułu *Czy post-komiks? Tendencje post-modernistyczne w komiksie portugalskim – na przykładzie „Najgorszej kapeli świata” José Carlosa Fernandes* [Jankowski, 2005: 20-25].

Oprócz narracji, dialogów i monologów bardzo ważną rolę odgrywają w historii teksty wpisane w obraz: neony, szyldy, plakaty, bilbordy, reklamy, graffiti. Często są one odnośnikami do elementów fabuły, czasami bezpośrednim komentarzem. W pierwszym wydanym w Polsce zbiorczym tomie (oryginalna część pierwsza i druga) te napisy przetłumaczono tylko częściowo, umieszczając tekst tłumaczenia u dołu strony. W drugim zbiorczym tomie (oryginalna część trzecia i czwarta) na prośbę tłumaczy umieszczono wszystkie tłumaczenia w spisie „Lista historii z przypisami”, osobno dla części trzeciej i czwartej. Jest to wyjście pośrednie, gdyż zwraca uwagę czytelnika na teksty, ale też sprawia, że może on zapoznać się z całością treści komiksu. Warto jeszcze nadmienić, że w wydaniu francuskim wszelkie teksty wspomnianego rodzaju przetłumaczono i umieszczono w obrębie konkretnych plansz i kadrów [Fernandes, 2009b].

Ciekawe w kontekście pomijania tłumaczenia fragmentów tekstu komiksowego (napisy wpisane w obraz i onomatopeje są istotnym

i historii docelowego języka tłumaczenia mniej znane. W dobie wszechobecnego Internetu i łatwego dostępu do danych encyklopedycznych takie praktyki „przypisowe” mogą wydawać się zbędne, ale trzeba pamiętać o tym, że zdarzają się miejsca, w których czytelnik nie będzie miał dostępu do Internetu. W komiksie przypisy tłumacza mają oczywiście nieco inny charakter, ale umieszczanie ich na dole strony może niepotrzebnie „prowadzić czytelnika za rękę”, podobnie jak mogą to robić wyżej wspomniane przypisy literackie.

elementem świata przedstawionego i fabuły) jest ulokowanie takich praktyk w kategorii błędów tłumaczeniowych i etyki tłumaczenia. W tekście tłumaczenia książki nieetyczne i niedopuszczalne jest nie-tłumaczenie fragmentów tekstu¹¹. W komiksie ze względu na pewne techniczne uwarunkowania, a także eksplicytną rolę obrazu i znajomość systemu onomatopiecznego przez czytelników (nawet jeśli jest to system zagraniczny) takie praktyki dotyczące wyrazów dźwiękonaśladowczych nie powinny być traktowane jako błąd. Natomiast w przypadku większości napisów wpisanych w obraz zdecydowanie pod tę kategorię błędu będą podlegać.

Jeśli chodzi o teksty dialogowe, narracyjne i monologowe, to w ich przypadku najważniejsza jest ich objętość względem przestrzeni, w jakiej zostaną umieszczone, niezależnie od tego, czy to będzie dymek, czy kadr, oraz konkretne miejsce na planszy, w które trafią. Tłumacz musi więc zwrócić uwagę na to, aby tekst mniej więcej „rokował”, że zmieści się w danym miejscu na planszy, najczęściej oczywiście w dymku. Wiele zabiegów typograficznych pozwala na to, by nie skracać tekstu tłumaczonej wypowiedzi, ale czasami trzeba poważnie się natrudzić, aby tekst się zmieścił, wyglądał estetycznie i odpowiadał ułożeniu w przestrzeni tekstowi oryginalnemu. Taka stuprocentowa ekwiwalencja graficzna jest bardzo trudna do osiągnięcia przy zachowaniu stuprocentowej ekwiwalencji tekstowej. Forma funkcjonowania tekstu w komiksie oraz wieloosobowy proces tłumaczenia powodują nieuniknione w tłumaczeniu straty graficzno-kompozycyjno-estetyczne. Jako przykład można podać komiks *Pogrzeby Łucji* [Sprinter, 2009], w którym w związku z problemami z czcionką zmieniono ją, co wywołało efekt estetyczny bardzo różny od oryginału. Może to spowodować, że czytelnik polski będzie dokonywał delikatnie różniących się interpretacji tej opowieści.

Jak zatem wynika z powyższych rozważań, tłumaczenie graficzne obejmuje nie tylko wpływ elementów graficznych na przekład, ale również jest pracą zespołową.

¹¹ A praktyki takie się zdarzają. Z mojej portugalskiej działki mogę przywołać przykład powieści *Os Maias*, którą napisał Eça de Queirós i która w Polsce została wydana w okrojonej wersji pod tytułem *Ród Maia* (Wydawnictwo Literackie, 1988). W powieści brakuje wielu fragmentów tego monumentalnego dzieła, ale podejrzewam, że to nie tłumacze ich nie przetłumaczyli, ale raczej redaktor wydawnictwa zdecydował o skrócie.

Do samego tłumacza należy jeszcze jedna bardzo ważna rzecz, poddyktowana sposobem czytania komiksów, który różni się od „zwykłego czytania” i wpływa na numerację tłumaczonych tekstów (od 1, z zerowaniem numeracji przy każdej kolejnej stronie). Co prawda komiksy tradycyjne czytamy od góry, od lewej do prawej (lub w przypadku *mangi* od prawej do lewej) i po skosie (tzn. linia czytania przebiega w formie litery „Z”) – sąsiadujące ze sobą kadry, ale wewnątrz kadrów kolejność czytania dymków bywa różna. Różna zatem jest też numeracja wynikająca z graficznych uwarunkowań. W tym miejscu na tłumacza spada główna odpowiedzialność za odtworzenie numeracji zgodnie z zamierzeniem autora. Ta numeracja jest podstawowym dla liternika kluczem, wyznaczającym kolejność „wlewania” tekstów w dymki.

Jeszcze jednym istotnym zjawiskiem bardzo rozpowszechnionym w komiksie jest redundancja, czyli przekazywanie tej samej, lub zbliżonej, informacji różnymi kanałami. Na przykład złość może zostać oddana mimiką postaci, komunikatem słownym, kolorem i kształtem tekstu i dymku. Taka złość będzie zdecydowanie bardziej sugestywna niż złość, której pozbawimy np. koloru i kształtu przekazujących taki koncept. Tłumacz oczywiście nie robi nic z mimiką bohatera, z kształtem dymku, ale graficzne wyróżniki słowne już może w edytowanym tekście oznaczyć, minimalizując w ten sposób ryzyko błędu i zubożenia komunikatu. Dla wizualnego przekazu, jakim jest komiks, zachowanie w tłumaczeniu redundancji na poziomie poszczególnych elementów jest równoznaczne z zachowaniem zbliżonej do 100% ekwiwalencji komunikatów sformułowanych w dwóch różnych językach. W komiksach redundantne elementy celowo zwiększają siłę przekazu i odpowiednio mocno oddziałują na czytelnika. Zadaniem tłumacza i tłumaczenia graficznego jako procesu jest zachowanie jak największej liczby tych elementów. Rozumiemy więc, że znaczeniowość grafiki tekstu i jej wpływ na tłumaczenie jest pośredni i bezpośredni.

Dla mechaniki komiksu i tworzenia historii komiksowych najistotniejsze jest to, co stanowi esencję komiksu, czyli rodzaje połączeń tekstu z obrazem oraz sekwencyjność/narracyjność, a zatem rodzaje przejść między kadrami. Są to również elementy, których funkcjonowanie powinien rozumieć bezbłędnie tłumacz.

O szczególnym przypadku tłumaczenia komiksowego niech świadczy to, że kategorie proponowane przez – w pewien sposób bliskie komiksowi – teorie tłumaczenia audiowizualnego są mniej szczegółowe i nie wyczerpują związków tekstu i obrazu, które spotykamy w komiksie. Na przykład w teorii tłumaczenia audiowizualnego w ujęciu Terezy Tomaszkiwicz¹² spotykamy następujące kategorie połączeń: relacja substytucji (ekwiwalencji; relacja ta zachodzi w komunikatach, w których pewne elementy wizualne wyrażają te same treści dwoma kanałami: słownie i za pomocą obrazów; odpowiada to pojęciu redundancji), relacja komplementarności (zachodzi w komunikatach, w których pewne fragmenty wyrażane są słownie, a inne wizualnie; całość komunikatu rozumiana jest tylko przy odczytaniu znaków w każdej z tych warstw i odczytaniu, w jaki sposób przekazują sens), relacja interpretacji (obrazy ilustrują jakiś fragment tekstu), relacja paralelizmu (przeciwwagi; każdy element wyraża pewien komunikat samodzielnie) i relacja sprzeczności (np. przekaz słowny jest negowany wizualnym) [Tomaszkiwicz, 2005: 58-63]. Tych kategorii jest pięć.

W teorii komiksu możemy brać pod uwagę zaproponowany przez Katarzynę Nowakowską i Szymona Holcmana podział ogólny, który obejmuje stosunek ilościowy, płaszczyznę stylistyczno-kompozycyjną oraz sferę znaczeń i ich rozkładu pomiędzy tekstem i obrazem [Nowakowska, Holcman, 2003: 17-21].

Stosunek ilościowy, czyli proporcja tekstu do obrazu, wpływa zasadniczo na tempo tłumaczenia, ale i na konieczność mniej lub bardziej zwięzłego formułowania tekstu przekładanego. Jeśli tekstu w komiksie jest mało, to tłumacz bardzo uważnie musi nie tylko przeanalizować jego związek z obrazem, przy którym tekst się pojawia, ale i całą sekwencję prowadzącą do tego miejsca. Taki „samotny” tekst na ogół będzie zwięzłą puentą fragmentu historii opowiedzianego sekwencją obrazów albo otwartą na interpretację kwestią. Wówczas tłumacz będzie musiał nie tyle mechanicznie przekładać, ile interpretować w zgodzie z narracją obrazkową.

¹² Z jednej strony trzeba zaznaczyć, że autorka jasno określa zawartość swojej pracy jako komentarze do tłumaczenia na potrzeby ekranu (*screen translating*), ale też podziału relacji obraz – słowo dokonuje w wymiarze szerszym, w podrozdziale 1.5: „Analiza związków zachodzących między obrazem a tekstem w mediach adresowanych do masowego odbiorcy”.

Na płaszczyźnie stylistyczno-kompozycyjnej zawierają się natomiast wspomniane już przeze mnie powyżej kwestie umieszczania tekstu bezpośrednio w obrazie lub w dymku, wymuszające odpowiednie skracanie tekstu przełożonego, a także wszelkie różnicowania kroju, które należy uwzględnić.

Natomiast zgrabnym i pełnym rozwinięciem, a także uzupełnieniem trzeciej kategorii sfery znaczeń i ich rozkładu pomiędzy tekstem i obrazem może być typifikacja Scotta McClouda: *word-specific* (słowa przekazują wszystko, co powinniśmy wiedzieć, a obraz ilustruje jeden z aspektów komunikatu słownego), *picture-specific* (obraz przekazuje wszystko, co powinniśmy wiedzieć, a słowa akcentują jeden z elementów przekazu obrazowego), *duo-specific* (słowa i obraz przekazują te same informacje), *intersecting* (słowa i obraz pracują razem w pewnych elementach, a pewne elementy przekazują niezależnie), *interdependent* (słowa i obraz razem przekazują jedną wiadomość, której żadne z nich osobno nie może przekazać), *parallel* (słowo i obraz przekazują pozornie niezwiązane treści) i *montage* (słowo i obraz połączone obrazowo – tutaj McCloud sytuuje teksty wpisane w obraz) [McCloud, 1993: 130].

Oczywiście wcześniej opisany podział Teresy Tomaszewicz odpowiada tej właśnie trzeciej kategorii Nowakowskiej/Holcmana, którą rozwinąłem o dokładny podział McClouda. McCloud w komiksie wyróżnia o dwie kategorie więcej niż Tomaszewicz dla mediów masowych. W teorii tłumaczenia graficznego, dotyczącej komiksu, możemy sięgać po zdobycze teorii tłumaczenia audiowizualnego, ale na ogół konkretne wnioski będą wymagały od nas reinterpretacji i dostosowania do warunków innego przekazu. Na przykład w tłumaczeniu audiowizualnym na potrzeby filmu jeden ze sposobów przekładu, polegający na umieszczeniu tekstu tłumaczenia w podpisach (tłumaczenie może też być przygotowywane dla lektora lub pod dubbing), będzie w pewien sposób zbliżony do przycinania tekstów komiksowych do dymków (bądź kwadratów narracyjnych). W filmie istotną kwestią będzie czas wyświetlania napisu i dostosowania długości wypowiedzi do średniej szybkości czytania widza, a w komiksie po prostu dostosowanie tekstu do wielkości przestrzeni, w której tekst zostanie umieszczony. Istnieje więc w tym aspekcie pewna techniczna analogia. W komiksie forma, w jakiej zostanie przetłumaczona wypowiedź,

zależy ściśle od parametrów elementów kompozycyjnych w danej, jednostkowej, realizacji.

Znajomość zależności słowa i obrazu w komiksie może pozwolić tłumaczowi unikać poprawiania tłumaczenia (np. w przypadku relacji *parallel* tłumacz mógłby uznać, że autor dzieła popełnił błąd¹³ i chcieć go naprawić), a świadomość roli redundancji w komiksie może go powstrzymać od eliminowania np. z relacji *duo-specific* pewnych elementów tekstu. Jak jednak już ustaliliśmy, pewne straty wynikające z ograniczeń przestrzennych są nieuniknione i w tłumaczeniu graficznym nie należy ich wpisywać w kategorii błędu tłumaczeniowego (w tłumaczeniu audiowizualnym w formie podpisów skróty i eliminacja również nie są błędem, są koniecznością; tłumaczenie do podpisów polega na przekazywaniu sensu wypowiedzi, a nie wszystkich jej elementów składowych i niuansów stylistycznych), podczas gdy wszelkie opuszczenia i skróty w tłumaczeniu literackim takim błędem jak najbardziej są. Redundancja na poziomie graficzno-tekstowym jest dla komiksu bardzo ważna, bo pozwala zachować siłę przekazu, walory estetyczne i *fac-simile* wersji oryginalnej, co wpływa na stopień ekwiwalencji, czyli na kategorię w tłumaczeniu zasadniczą.

Wracając jeszcze do elementów esencjalnych dla komiksu, warto zasugerować tłumaczom graficznym zaznajomienie się nie tylko ze związkiem słowa i obrazu, ale i z przejściami między kadrami, które zawierają się w kategorii sekwencyjności komiksu. Znajomość tych reguł narracyjnych pozwala odtwarzać akcję danego komiksu, po prostu rozumieć, co się dzieje, jaka historia jest nam opowiadana. Sekwencyjność przedstawień graficznych możemy zrozumieć na zasadzie uzupełniania tego, co nie zostało nam przedstawione, narysowane. Odtwarzamy ciągłość sekwencji, domalowując w głowie to, co dzieje się między kolejnymi kadrami. Poprawne odczytanie rodzaju przejść lub przeskoków pozwala poprawnie tłumaczyć tekst. W tym miejscu również odsyłam do McClouda, który wyróżnił następujące przejścia: *moment to moment* (tworzenie prawie kompletnej, filmowej sekwencji, krok po kroku),

¹³ Problem poprawiania autora jest rozstrzygany bardzo różnie. Na ogół tłumacze decydują się błędy poprawiać, gdyż wina za wszelkie usterki tekstu tłumaczonego spada bezpośrednio na nich samych. Czasami, w przypadku autorów uznanych, autorytetów, tłumacz decyduje się błąd pozostawić.

action to action (kolejne fazy ruchu w większych odstępach), *subject to subject* (czyli od jednego elementu obecnego w scenie do kolejnego elementu), *scene to scene* (duże skoki fabularne lub przestrzenne), *aspect to aspect* (skoki między elementami fabuły/świata przedstawionego), *non sequitur* (przeskoki bez ciągłości, czasami tylko pozornie) [McCloud, 1993: 70-74].

Obraz słowa, obrazki i implikacje

Obraz słowa, jaki wyłania się z powyższych rozważań nad tłumaczeniem komiksów, jasno wskazuje na jego silny znaczeniowy komponent graficzny. Jednak implikacje tej grafiki na strategię tłumaczeniową to jedno. Druga istotna rzecz to same rysunki, które w tłumaczeniu mogą zarówno przeszkadzać, jak i pomagać. Wyobraźmy sobie konieczność przetłumaczenia idiomu (którego na ogół literalnie się nie tłumaczy, gdyż w języku docelowym ma on funkcjonalny odpowiednik, tj. złożony z innych elementów semantycznych), kiedy tekst zawierający taki idiom ma bezpośredni związek z elementami narysowanymi, które wchodzi w skład tego idiomu. Albo zdecydujemy się na tłumaczenie literalne (w przypadku idiomów traktowane w teorii tłumaczenia na ogół jako błąd, ale moim zdaniem czasami dopuszczalne), które zachowa związek słowa i obrazu i być może również sens sceny, albo przetłumaczymy funkcjonalnie i wyjaśnimy stratę w przypisie.

Określenie „tłumaczenie graficzne”, według mnie, dobrze oddaje wszelkie „manewry” tłumaczeniowe, które musi wykonywać tłumacz komiksu. Nawet jeśli element graficzny nie zawsze będzie tłumaczony, to zawsze może wpływać na tłumaczeniowe wybory.

Wskazywane jako jeden z dwóch wyznaczników odmienności komiksu relacje słowo – obraz zdają się w nim bardzo mocno eksploatowane i wprowadzone na poziom, którego inne media korzystające z takich połączeń jeszcze nie osiągnęły – to wielka zdobycz komiksu. Inne teorie mogłyby się w tym aspekcie od komiksu sporo nauczyć. To również pokazuje odmiennność komiksu i reguł rządzących jego tłumaczeniem.

Bibliografia:

- Bańko, M. (2008), *Współczesny polski onomatopeikon. Ikoniczność w języku*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Beatens, J. (2001), „Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation”, w: Varnum, R., Gibbons, T.Ch. (red.), *The Language of Comics. Word and Image*, University Press of Mississippi, Mississippi.
- Brito, P., Fazenda, J. (2000), *Tu és a mulher da minha vida, ela é a mulher dos meus sonhos*, Polvo, Lizbona.
- Brito, P., Fazenda, J. (2008), *Kobieta mego życia, kobieta moich snów*, tłum. J. Jankowski, Taurus Media, Warszawa.
- Fernandes, J.C. (2008), *Najgorsza kapela świata: występ pierwszy i drugi*, tłum. J. Jankowski, K. Stanisławski, P. Michalski, Taurus Media, Warszawa.
- Fernandes, J.C. (2009a), *Najgorsza kapela świata: występ trzeci i czwarty*, tłum. J. Jankowski et al., Taurus Media, Warszawa.
- Fernandes, J.C. (2009b), *Le plus mauvais groupe du monde: épisodes 1 et 2*, Editions Cambourakis, Paryż.
- Hatfield, Ch. (2005), *Alternative Comics: an Emerging Literature*, University Press of Mississippi, Mississippi.
- Heller, S., Ilić, M. (2006), *Handwritten: Expressive Lettering In The Digital Age*, Thames & Hudson, Londyn.
- Jankowski, J. (2005), „Czy post-komiks? Tendencje postmodernistyczne w komiksie portugalskim – na przykładzie *Najgorszej kapeli świata* José Carlosa Fernandes”, w: Skrzypczyk, K. (red.), *Komiks w dobie postmodernizmu (antologia referatów piątego Sympozjum Komiksologicznego)*, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 20-25.
- Jankowski, J. (2007), „Czy arcykomiks? O współtworzeniu dzieła komiksowego – na przykładzie *Ósmej Czary* Krzysztofa Owedyka”, w: Skrzypczyk, K. (red.), *Komiks polski – mistrzowie i ich dzieła (antologia referatów siódmego Sympozjum Komiksologicznego)*, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 29-34.
- Jankowski, J. (2009), „Kicz, miernota, szmira, sztuka. Jak walczyć ze stereotypowym myśleniem o komiksie?”, w: Skrzypczyk, K. (red.), *Komiks a problem kiczu (antologia referatów dziewiątego Sympozjum Komiksologicznego)*, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 114-121.
- Jankowski, J. (2010), „W którą stronę? Komiks na ścianach i nie tylko”, *Zeszyty Komiksowe*, 10, Poznań, s. 48-51.

- McCloud, S. (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperCollins, New York.
- Nowakowska, K., Holcman, S. (2003), „«Obrazki do czytania». Relacje między słowem i obrazem w komiksie”, w: Skrzypczyk, K. (red.), *Komiks jako element kultury współczesnej (antologia referatów trzeciego Sympozjum Komiksologicznego)*, Łódzki Dom Kultury, Łódź, s. 17-21.
- Sprinter, B. (2009), *Pogrzeby Łucji*, tłum. M. Mosiewicz, Taurus Media, Warszawa.
- Talon, D.S. (2004), *Comics Above Ground: How Sequential Art Affects Mainstream Media*, TwoMorrows Publishing, Raleigh.
- Tomaszkiewicz, T., (2006), *Przekład audiowizualny*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Thompson, C. (2005), *Good-bye, Chunky Rice*, Top Shelf, Marietta.
- Thompson, C. (2010), *Żegnaj, Chunky Rice*, tłum. A. Gawęda, timof comics, Warszawa.

Źródła internetowe

- <http://komiks.polter.pl> (dział komiksowy serwisu fantastycznego Poltergeist) – 28.08.2013.
- <http://motywdrogi.pl> (blog traktujący o szeroko pojętej popkulturze) – 3.06.2009.
- <http://komiksologia.pl> (strona poświęcona komiksologii) – 28.08.2013.

Streszczenie

Komiks to szczególny rodzaj tekstu, którego wyjątkowość i odmienność implikuje konieczność sformułowania teoretycznych wyznaczników przekładowych. Komiks, posługując się pewnym językiem opowiadania, sam staje się językiem. Jako szczególny język wizualny zmusza tłumacza do wnikliwej dekonstrukcji elementów składowych, aby przetłumaczyć dany komiks w zgodzie z graficznymi znaczeniami jednostek, sekwencyjną logiką opowiadania oraz napięciem między słowem i obrazem oraz pozostałymi składowymi. Ten artykuł formułuje wyznaczniki teorii przekładu graficznego na przykładzie komiksu oraz pewne praktyczne jej zastosowania.

Słowa kluczowe: komiks, tłumaczenie graficzne/wizualne

SUMMARY**About the Translation of Comic Books or theoretical and practical remarks about graphic translation**

Comics is a peculiar kind of text and therefore its peculiarity and otherness implies the formulation of theoretical translation determinants. Comics use their language to tell a story and at the same time they become a language. As a peculiar visual language, it forces the translator to deconstruct the units in order to translate given comics due to the graphic meanings of units, the sequence logic of the tale and word/image tension as well as other mutual tensions between components. This article formulates determinants of graphic translation theory on the example of comics and certain practical employment of those rules.

Key words: comics, visual/graphic translation