

**Jakub Wieczorek**

Uniwersytet Wrocławski/ Polska

## Tłumaczenie nazw własnych postaci w komiksach *Transformers* wydanych w Polsce

---

### ABSTRACT

Translation of the proper names of the characters  
in *Transformers* comic books in Poland

The *Transformers* comic books originated in 1984, and have been a vital part of the brand until today. The characters in the story, designed as shapeshifting toys, were given attractively-sounding, mostly descriptive names. When, in 1991, the *Transformers* comic books appeared in Poland, their publishers were aware of the need to explain those names, as well as of the originally-named merchandise already available in the country. This article explores how the approach varies through time and specific sections of the comics, and how this issue was handled in the recent reintroduction of the books.

**Keywords:** constrained translation, multimedial translation, TM-Semic, Hatchette

---

Marka *Transformers* to osobliwy przypadek popkulturowego tworu. Stworzona w 1984 jako efekt deregulacji polityki dotyczącej mediów dla dzieci w erze Reagana, franszyza łączyła kilka linii japońskich zabawek w zupełnie nowy, świeży koncept. Sprzedaży nowego produktu miały pomagać zlecone teksty kultury: równolegle powstawały i były publikowane serial animowany oraz komiksy. Te drugie okazały się większym sukcesem niż wstępnie oczekiwano; twórcy zakładali, że czterozeszytowa miniseria będzie dostateczną reklamą (Karpowich 2004). Okazało się jednak, że popyt na komiksy o zmiennokształtnych robotach z kosmosu przerósł oczekiwania, a komiks jako medium, chociaż licencja zmieniała wydawców, został z marką do dnia dzisiejszego. Komiksy z serii *Transformers* dostały się również na polski rynek, nawet jeżeli z kilkuletnim opóźnieniem. W roku 1991

wydawca TM-Semic rozpoczął publikację *Transformers*, dwumiesięcznika z komiksami w polskiej wersji. Seria zamknęła się w 24 zeszytach, kończąc się w roku 1995. W tym czasie przez jej karty przewinęło się wiele postaci, każda z własną, unikalną nazwą, posiadającą pewnego rodzaju ładunek opisowy. Ten artykuł ma na celu przybliżenie tego, w jaki sposób problematyka nazw własnych w tym komiksie została potraktowana w perspektywie jego przekładu na język polski.

Przy dyskusji nad komiksem warto dookreślić, co jest rozumiane przez ten termin. Według definicji Scotta McClouda, jednego z ważniejszych teoretyków komiksu, są to zestawione ze sobą ilustrowane i inne obrazy w celowej sekwencji, mające przekazać informacje i/lub wywołać reakcję estetyczną w odbiorcy” (1994)<sup>1</sup>. Obrazy „ilustrowane i inne” (oryg. *pictorial and other*) odnoszą się do warstwy wizualnej oraz warstwy tekstowej – w swoich przemyśleniach na temat definicji McCloud zwraca uwagę na to, że użycie samego określenia „statyczne obrazy” zawierałoby w sobie słowa, które same w sobie przecież są sekwencjami obrazów (liter) w celowej sekwencji. Nie jest to jednak definicja, która jest przyjmowana jako poprawna uniwersalnie, głównie ze względu na to, jak obszernym pojęciem może być komiks. Obrazowość, o ile komiks przeważnie składa się z połączenia obrazu i tekstu, nie zawsze jest cechą dominującą. Obok komiksów niemych, w których nie pada ani jedno słowo, i w których narracja jest przekazywana tylko i wyłącznie za pomocą obrazu, znane są również komiksy, które nie są ukierunkowane na przekazywanie informacji czy wywoływanie estetycznej reakcji, mając inny cel. W związku z tym wielu teoretyków komiksu opracowuje własne definicje komiksu, które ich zdaniem lepiej odwzorowują omawiany materiał. Na potrzeby tego artykułu będę operował na definicji McClouda, traktując fikcyjną opowieść jako pewien rodzaj przekazywanej informacji.

W kontekście przekładu w komiksie złożoność tego medium jest istotna. W konwencjonalnym tekście spisane słowa, ich ciągi tworzą lity tekst, posiadający przeważnie określoną, jednolitą formę. W komiksie warstwa graficzna oraz warstwa tekstowa muszą ze sobą współgrać, w związku z czym pojawia się problem tzw. przekładu ograniczonego (Zanettin 2009). Tekst, umieszczony w odpowiednich dymkach czy pudełkach, mimo tego że może zwykle być przetłumaczony bez większego wysiłku, musi zachować zgodność z obrazem w kadrze. Modyfikacja obrazu jest tymczasem względnie bardziej skomplikowana: mowa by była tutaj o ingerencji w sztukę komiksu, co często jest również poza zakresem kompetencji lokalnego wydawcy. Najlepszym przykładem tego problemu są logotypy komiksów superbohaterskich. Te logotypy to tytuły, które oznaczają przeważnie głównego bohatera opowieści, jednocześnie będąc jednoznacznie unikatowym projektem graficznym. W związku z czym brak możliwości edycji aspektu wizualnego sprawia, że tekst musi pozostać na okładce w oryginale, a przekład

1| Tłum. własne

może być wykonany jedynie przez omówienie. W związku z tą interakcją między aspektami można by było potraktować komiks jako tekst multimedialny w kontekście przekładu; część badaczy zwraca jednak uwagę na różnice między komiksem a tekstami audiowizualnymi, obecnie przeważnie traktowanymi jako multimedialne, i proponuje kategoryzację komiksu jako utworu multisemiotycznego – tekstu, który używa werbalnych i niewerbalnych znaków, co pokrywa się z wyżej przytoczoną definicją komiksu McClouda (Snell-Hornby 2006).

Jeżeli chodzi o przekład nazw własnych, sytuację komplikuje ich ładunek znaczeniowy. Przeważnie nazwy własne mają określać to, co nazywają, jako unikalną jednostkę. W takim przypadku wyróżnia się cztery główne sposoby przekładu: przekład przez ustanowiony ekwiwalent, przekład grafologiczny, transliterację oraz przekład przez wyjaśnienie lub funkcjonalny ekwiwalent (Berezowski 2001). Możliwości są jednak ograniczone w momencie, w którym pojawiają się znaczące nazwy własne. Te, poza posiadaniem funkcji nazewniczej, mają też pewien ładunek opisowy, który w założeniu jest zrozumiały dla odbiorcy. Takie nazwy są powszechne dla różnego rodzaju baśni, ale w kontekście komiksów prym wiodą postaci w tzw. komiksach superbohaterskich. Te nazwy są bardziej skomplikowane w perspektywie przekładu i zwykle są traktowane na jeden z trzech sposobów: przetransferowane w pełnym oryginalnym brzmieniu, przetransferowane z dodanym wyjaśnieniem (w zdaniu, w nawiasie, bądź w odnośniku) oraz w pełni przetłumaczone na funkcjonalny ekwiwalent.

Ważnym aspektem omawianego materiału jest jego przeznaczenie. Większość głównonurtowych komiksów to oryginalne utwory, do których prawa autorskie posiada ich wydawca bądź autor. Wiąże się z nimi rynek licencjonowanych materiałów pochodnych, ale jest to bardziej efekt uboczny tzw. kultury fanowskiej niż odgórnie zaprojektowany komercyjny mechanizm. Z komiksami z serii *Transformers* jest inaczej: te teksty traktowane są jako tzw. komiks licencjonowany (*licensed comics*) – dzieło, którego pierwszorzędnym celem jest reklama franszyzy, którą sobą reprezentuje (Hibbs 2016). W przypadku *Transformers* firma Hasbro nabyła prawa do kilku różnych linii zmiennokształtnych zabawek z Japonii; chcąc je sprzedać na amerykańskim rynku, zatrudniła twórców z wydawnictwa Marvel Comics, aby połączyli różnorodne zabawki w spójną narrację, co z kolei miało zwiększyć atrakcyjność ich produktu na rynku (Karpowich 2004). Teoretycznie rzecz ujmując, pierwsze komiksy *Transformers* są również komiksami Marvel Comics; warto jednak nadmienić, że ta wspólnota nie jest istotna poza pojedynczymi przypadkami marketingowymi (jak sytuacja, gdzie w trzecim zeszytcie serii gościnnie występuje Spider-Man, prawdopodobnie w celu zwiększenia zainteresowania odbiorców tego superbohatera, a co za tym idzie, wyników sprzedaży komiksu). Te okoliczności wpływają na nazewnictwo użyte przy budowaniu świata oraz na jego przekład: oryginalne nazwy muszą mieć zachęcający do zakupu wpływ na potencjalnego odbiorcę, a tłumaczenie musi nie tylko zachować

to poczucie, ale również być spójne z nazewnictwem użytym w reklamowanych produktach.

Polskie wydawnictwo zdaje sobie sprawę do pewnego stopnia z tego, w jakiej sytuacji się znajduje. Pierwszy zeszyt *Transformers* wydany przez TM-Semic zawiera wstęp, który bezpośrednio odnosi się do kwestii nazewnictwa:

Znacie bohaterów tego komiksu? Oczywiście, znacie! Wszyscy mamy w uszach stale reklamę telewizyjną. **TRRRANSFORRRMERS – WALCZĄCE RRROBOTY!!!** Niektórzy z Was, za namową tej reklamy, lub bez, kupili lub otrzymali w podarunku jednego czy dwa TRRRANSFORRRMERY. A więc teraz ci szczęśliwcy mają już nie tylko TRANSFORMERA ale jeszcze komiks o jego przygodach! Teraz już wiadomo skąd się wzięło jego dziwne imię (właśnie, nie marka lecz imię!) IRONHIDE, SKYWARP, RAVAGE lub THUNDERCRACKER! Ci, którzy uczą się angielskiego, znajdą znaczenia tych imion – inni dowiedzą się z komiksu. I teraz będzie już wiadomo, który z nich jest ‘dobry’, a który ‘zły’! Od razu zauważycie też, że główny bohater reprezentujący ‘organiczne formy życia’ w tym komiksie nosi polskie nazwisko, a więc pewnie znajdą się wśród Was tacy, którzy będą mogli uważać go za swojego kuzyna. Życzymy Wam dobrej zabawy z nowym komiksem (*Transformers* 1/1991).

Ten wstęp sugeruje dwie istotne kwestie. Po pierwsze, daje nam, jako odbiorcom z przyszłości, potwierdzenie, że aspekt komiksu licencjonowanego nie został zagubiony w polskim wydaniu. Nawiązanie do telewizyjnych reklam i zabawek jest pierwszą kwestią poruszoną w tekście; wiemy więc, że wydanie tego komiksu na polskim rynku nie było fanaberią entuzjasty oryginalnego wydania, ani tylko próbą sprzedania popularnego komiksu na nowym rynku, a posiadało aspekty reklamy wykraczające poza tekst. Co więcej, nazwy robotów były już znane odbiorcy, co może wpłynąć na odbiór tłumaczenia; o ile wyjaśnienie, co nazwa znaczy może być mile widziane, tak mówienie o znanych postaciach nieznanymi słowami może przeszkodzić w komunikacji. Po drugie, wstęp zawiera pewnego rodzaju obietnicę dla odbiorcy dotyczącą nazw własnych – komiks nie tylko przybliży sylwetki bohaterów tak, aby odbiorca mógł zaaplikować nową wiedzę do swojej codziennej zabawy, ale też wyjaśni tym, którzy nie rozumieją języka oryginału, co znaczą nazwy poszczególnych postaci.

Ta obietnica nie zostaje zrealizowana jednak od razu. Pierwszy zeszyt (który, zgodnie z praktyką wydawniczą TM-Semic zawierał dwa zeszyty oryginału), jest właściwie pozbawiony wyjaśnień kwestii znaczeniowych. Istnieją dwa wyjątki: Ravage, oznaczony w tekście kilkakrotnie jako Ravage-Niszczyciel oraz Prowl, w podobny sposób nazywany Łowcą. Pozostałe nazwy zachowują swoje oryginalne brzmienie, co jest dosyć kuriozalne w perspektywie treści. Pierwszy zeszyt skupiony jest bowiem na przedstawieniu bohaterów, zarówno tych pozytywnych jak i negatywnych, jednego po drugim, w taki sposób, aby nie tylko było wiadomo, która z postaci jest kim, ale też żeby znany był jej zestaw umiejętności (co,

znowu, odnosi się do aspektu reklamowego komiksu – odbiorca na podstawie tego rodzaju prezentacji miał określić, które z zabawek chce dołączyć do swojej domowej kolekcji). Brak przekładu nazw własnych dla części z tych prezentacji okazuje się bardzo krzywdzące: bohaterowie wypowiadają się, jakby zakładali, że ich opisowe imiona są w pełni zrozumiałe dla odbiorcy, i opisują swoje umiejętności w odniesieniu do swoich nazw. Nie jest to jednak problem każdego przypadku, część z imion nie ma żadnego ładunku znaczeniowego, skupiając się tylko na atrakcyjności brzmienia nazwy.

Nazwy własne w komiksach o Transformerach zbudowane są przeważnie na dwa sposoby: są albo neologiczną zbitką prostych wyrazów (Starscream, Skywarp, Cliffjumper), albo zwyczajnymi słowami o atrakcyjnym brzmieniu (Prowl, Ravage, Brawn, Hound). Ta druga struktura była, jak wynika z analizy tekstu, problematyczna dla tłumacza, zwłaszcza przy pierwszych zeszytach serii. W tekście pojawiają się literówki przy mniej skomplikowanych nazwach, zmieniające jedno funkcjonalne angielskie słowo w drugie. Najlepszym przykładem tego jest Brawn, który przy kilku okazjach jest określony jako Brown. Czasami jednak problemy z prostymi nazwami własnymi mają inny wymiar. Podczas jednej sekwencji akcji, jeden z robotów tłumaczy drugiemu efektywność swojej taktyki, mówiąc że „Guile i Stealth są na dłuższą metę o wiele skuteczniejsi niż rakiety” (*Transformers 1/1991*). Tłumacz założył, że słowa *guile* i *stealth* w oryginalnym tekście są nazwami Transformerów; biorąc pod uwagę nazwy niektórych z nich nie byłoby to wcale kuriozalne. Jednakże okazuje się, że popełniony został tutaj błąd – nie istnieją postaci takie jak Guile czy Stealth, a bohater użył tych słów po to, aby opisać przebiegłość w działaniu, a nie wymienić z imienia konkretne postaci. Podobnie jak w przypadku innych komiksów wprowadzanych na polski rynek na początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, tłumacz nie był zaznajomiony dogłębnie z tekstem oryginalnym, co prowadziło do błędów takiego rodzaju.

W treści właściwej przekładu nazwy własne są zorientowane na transfer oryginałów zamiast próby przełożenia ich na język polski: angielskie wersje zgadzały się z produktem reklamowanym przez komiks, a dodawanie wyjaśnień nie jest przewidziane przez restrykcyjną przestrzenną formę komiksu. Twórcy *Transformers* jednak zaopatrzyli komiksy w encyklopedyczne strony leksykonowe, również obecne w polskiej wersji tekstu. Na tych stronach zawierają się szczegółowe opisy postaci: jak się nazywają, do jakich grup postaci przynależą, ich ilustracje, jakie są ich umiejętności, silne i słabe strony. W polskim wydaniu *Transformers* strony encyklopedyczne obecne są w prawie każdym zeszytach, z wyłączeniem pięciu albumów (dwóch pierwszych, szesnastego, i dwóch ostatnich). Tutaj już mamy do czynienia z większym zróżnicowaniem – na osiemdziesiąt jeden wpisów, dziewiętnaście zawiera próbę przybliżenia znaczenia potencjalnemu odbiorcy. Ciekawym jest tutaj fakt, że próby tłumaczenia kończą się w zeszytach

dwunastym, gdzie tylko jedna z dziesięciu postaci otrzymuje tłumaczące wyjaśnienie, kiedy reszta nazw pozostaje w oryginalnym kształcie. Znaczna większość wyjaśnień jest przedstawiona w nawiasie po oryginalnej nazwie postaci, z wyjątkiem nazwy Kosmos, gdzie w oryginalnym Cosmos została wymieniona pierwsza litera tak, aby odpowiadała polskiej wersji dźwięku (podobnie w przypadku nazwy Bruticus, zapisanej w komiksie jako Brutikus, ale ta również posiada omówienie w nawiasie). Na podstawie tego zestawienia widać, że wstępna misja przestawała z czasem mieć znaczenie – wydawca pozostawiał imiona w oryginalnym brzmieniu, przedkładając rozpoznawalność nazw znanych już z kart komiksu i sklepowych półek nad potrzebę wyjaśnienia, co w zasadzie te nazwy mogą znaczyć.

W trakcie przygotowywania tego artykułu miała miejsce premiera drugiej edycji części z omawianego tutaj materiału. Wydawnictwo Hatchette rozpoczęło publikację kolekcji *Transformers Kolekcja G1*, która zaczyna się od zeszytów opublikowanych wcześniej przez TM-Semic (w chwili pisania dostępne są dwa tomy, zawierające w sumie dziesięć zeszytów amerykańskiej wersji komiksu). W tym wydaniu większa uwaga jest poświęcona treści: wyżej wspomniane literówki w nazwach własnych nie mają miejsca, podobnie jak mylne kojarzenie prostych rzeczowników z nazwami własnymi. Komiks pozbywa się również ambicji edukatorskiej w dziedzinie nazw własnych – o ile albumy są zaopatrzone w artykuły dotyczące rozwoju marki i postępów kreatywnych w pracy nad nią, szukanie zwrotu do adresata w stylu tego z pierwszego zeszytu TM-Semic nie przyniesie rezultatów. Odbija się to również na tekście, gdzie konsekwentnie każda z nazw własnych jest używana w oryginalnym brzmieniu, bez żadnych prób wyjaśniania (przy jednoczesnym dopasowaniu tekstu do tego faktu, tj. sekwencja przedstawiania się robotów nie jest już sformułowana tak, jakby odbiorca rozumiał znaczenie części składowych nazw własnych). Nie ma tutaj również wstawek encyklopedycznych, które potencjalnie mogłyby służyć jako dodatkowa informacja, chociaż biorąc pod uwagę perspektywę tego, że mowa o wielotomowej kolekcji, ten stan rzeczy może się jeszcze zmienić.

Ostatecznie warto zaznaczyć, że powyższa analiza jest zaledwie wstępem do badań problematyki przekładu nazw własnych w kontekście marki *Transformers*. O ile komiksy z nią związane były przez długi czas nieobecne na polskim rynku, lokalny odbiorca mógł zetknąć się z uniwersum wielkich robotów wielokrotnie w postaci seriali i filmów animowanych, ale też wysokobudżetowych produkcji kinowych. W każdym utworze problem nazw własnych może być potraktowany inaczej, ze względu na różnorodność zarówno mediów, jak i odbiorcy docelowego. Jeżeli chodzi o komiksy wydane w Polsce, nazwy własne, choć wstępnie są przedstawione jako problem do wyjaśnienia, zostają w znacznej większości w swojej oryginalnej formie. Znaczenie tych nazw nie jest tak istotne, jak ich wartość marketingowa i szersza rozpoznawalność, którą niosą za sobą w pierwowzorze.

## Bibliografia

### Literatura prymarna

*Transformers* (1991–1995). Rustecki, M. (red.) Warszawa. (tłum. Anna Szczuka).  
*Transformers Kolekcja G1: Walka o władzę* (2019). Śmiałkowski, K. (red.) Warszawa. (tłum. Grzegorz Ciecieląg).

### Literatura sekundarna

Berezowski Leszek (2001). *Articles and Proper Names*. Wrocław.  
Hibbs Brian (2016). „The Art (and Commerce) of Licensed Comics”. W: *CBR.com*. (<https://www.cbr.com/the-art-and-commerce-of-licensed-comics/>, dostęp 25.01.2019 r.).  
Karpowich Matthew (2004). „A Little Q&A; With... Bob Budiansky”. W: *Altered States Magazine*. ([https://web.archive.org/web/20080221202635/http://www.alteredstatesmag.com/features/qanda/bbudiansky\\_2.php](https://web.archive.org/web/20080221202635/http://www.alteredstatesmag.com/features/qanda/bbudiansky_2.php), dostęp 25.01.2019 r.).  
McCloud, Scott (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York.  
Snell-Hornby Mary (2006). *The Turns of Translation Studies: Ne Wykorzystanie aplikacji dostępnych w usłudze Office 365 w paradigms or shifting viewpoints?* Amsterdam/ Philadelphia.  
Zanettin Federico (2009). „Comics.” W: Baker, M./ Saldanha, G. (red.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York. S. 37–40.

---

### Jakub Wieczorek

Uniwersytet Wrocławski  
Instytut Filologii Angielskiej  
ul. Kuźnicza 22  
50–138 Wrocław  
250223@uwr.edu.pl  
ORCID: 0000–0002–4500–9231