

Marcin Michoń
Uniwersytet Łódzki/ Polska

Działania dia- i izosemiotyczne na przykładzie tłumaczenia i adaptacji w relacjach transmedialnych

ABSTRACT

Diasemiotic and isosemiotic actions in transmediality:
Translation and adaptation as a case in point

The paper describes dia- and isosemiotic relations in the process of transmedia adaptation. The translator plays a difficult role in the globalisation process of multimedia projects, therefore it is crucial for the scientific approach to recognise the set of obligatory interpersonal, intercultural, and communicational skills that lead to a successful participation in the production and internationalisation process of audiovisual and multimedia hypertexts. Examples of good practises in that area can be evaluated from text clusters created due to transmedia adaptation, such as the *Witcher* universe created by Andrzej Sapkowski and recreated for the multimedia by the CD Project RED publishing house.

Keywords: diasemiotic and isosemiotic actions, multimedia and audiovisual translation, transmediality, translation process

Wyłączając cechy dystynktywne poszczególnych metod tłumaczenia i mediów, których one dotyczą, wszelkie elementy krajobrazu badań nad tłumaczeniem audiowizualnym i multimedialnym łączy wykorzystanie różnych kombinacji i zmian kodu semiotycznego do osiągnięcia celów zamierzonych w komunikacji (Szarkowska 2009: 10 i n., Tryuk 2009: 33 i n., por. Tomaszekiewicz 2006: 97 i nn., Bogucki 2016: 39 i n.).

Polisemiotyczna specyfika materiałów audiowizualnych sprawia, że droga wiodąca do powstania tłumaczenia, tak wewnątrz- jak i międzyjęzykowego, jest zazwyczaj złożoną sekwencją działań, w które wpisuje się postępowanie tłumacza.

Analizując proces adaptacyjny oraz tłumaczenie międzyjęzykowe w mediach audiowizualnych i multimedialnych, uwagę przykuwa działanie zmiany płaszczyzn semiotycznych w procesie tłumaczenia multimedialnego (por. Prunč 2015: 124). U podstaw niniejszego tekstu leży zamiar zilustrowania wybranych działań i zależności na płaszczyźnie semiotycznej w tłumaczeniu oraz adaptacji. Wybrane przykłady mają na celu wskazanie zależności przenikania się płaszczyzn semiotycznych w procesie transformacji i działań im towarzyszących.

Przyjmując za cezurę w polskich badaniach nad tłumaczeniem audiowizualnym wydanie przez Teresę Tomaszkiwicz w roku 2006 monografii na ten temat, skala rozwoju badań na tym obszarze w ostatnich 12 latach przerosła oczekiwania (por. Tomaszkiwicz 2006)^{1,2}. Liczba dostępnych i badanych metod przekładu rośnie proporcjonalnie do skali pojawiania się nowych mediów, ale również media o dłuższej tradycji, takie jak np. teatr i opera przyjmują wyzwania internacjonalizacji, multimedializacji i przełamywania barier dostępności dla całego społeczeństwa. Łącząc spis Małgorzaty Tryuk (2009: 33 i n.), Agnieszki Szarkowskiej (2009: 12 i nn.) i Teresy Tomaszkiwicz (2006: 106 i nn.) wyliczamy kilkanaście najważniejszych metod tłumaczenia (por. Gambier 2003)³:

- tłumaczenie scenariuszy filmowych⁴;
- tłumaczenie w formie napisów⁵;
- dubbing wewnątrz- lub międzyjęzykowy;

-
- 1] Teresa Tomaszkiwicz konsekwentnie stosuje termin 'przekład audiowizualny', choć wielu badaczy mówi o tłumaczeniu audiowizualnym, unikając w ten sposób umiejscowienia tych przedsięwzięć naukowych w rodzinie badań nad przekładem literackim. W obliczu audiowizualnych i multimedialnych działań adaptacyjnych mamy jednak do czynienia ze źródłami literackimi. Działania tłumacza w tym procesie częściowo pokrywają się z działaniami tłumaczy literackich, co widać chociażby w opisie metod tłumaczenia. Umiejscowienie lub zbliżenie procesu do transferu tekstów literackich bądź nieliterackich jest jednak niepożądane, ponieważ intensywność badań nad tłumaczeniem audiowizualnym i multimedialnym daje pełne prawo do postrzegania autonomii tego pola badań.
 - 2] Należy zwrócić uwagę na fakt, iż stosowanie określonych pojęć powinno być związane z określonym paradygmatem badań nad translacją. W odniesieniu do obszaru tłumaczeń audiowizualnych istotna jest rozróżnienie pomiędzy przedmiotami badań i związanymi z nimi metodologiami. Z punktu widzenia metodologii istotne jest bowiem, czy obiektem refleksji badacza jest jedynie produkt działań czy procesy leżące u ich podstaw i podmioty tych procesów w ujęciu holistycznym (przypis red.).
 - 3] Wymienione metody 1–11 służą internacjonalizacji tradycyjnych form komunikacji audiowizualnej (kino, telewizja, teatr, itp.), działaniom tłumaczeniowym w komunikacji multimedialnej (12) oraz udostępnieniu kanałów komunikacji audiowizualnej osobom dotkniętym upośledzeniem narządów słuchu i/lub mowy.
 - 4] Równie zasadne wydaje się uwzględnienie w tym wachlarzu tłumaczenia tekstów scenariuszy służących realizacji produkcji teatralnych, operowych i innych form sztuki audiowizualnej.
 - 5] Metoda ta ma zastosowanie w mediach audiowizualnych, jak i na platformach multimedialnych – np. youtube.com, stanowi również metodę tłumaczenia w ramach lokalizacji IT.

- tłumaczenie ustne (konsekwentne lub symultaniczne) podczas konferencji prasowej;
- voice-over (wersja lektorska);
- komentarz;
- tłumaczenie w formie napisów w operze lub teatrze;
- tłumaczenie a' vista scenariusza, listy dialogowej, napisów;
- produkcja filmowa wielojęzyczna;
- tłumaczenie ustne w mediach (tak zwane broadcast interpreting lub media interpreting);
- tłumaczenie maszynowe dialogów w czasie rzeczywistym;
- lokalizacja gier komputerowych, reklam, stron internetowych itp.;
- tłumaczenie na język migowy;
- tłumaczenie w formie napisów dla osób niesłyszących (tzw. *closed captions*);
- tłumaczenie interlingwalne programów informacyjnych w formie napisów (tzw. *open captions*, *re-speaking* lub *re-voicing*);
- audiodeskrypcja (wewnątrz- lub międzyjęzyczna).

Ze względu na intensywność badań, odrębność postępowania badawczego, charakter przyświecających badaniom celów lub specyfikę mediów w ostatnim czasie w głównym nurcie badań nad tłumaczeniem audiowizualnym pewną autonomię uzyskały badania nad metodami zapewniającymi dostępność do mediów ponad barierami niepełnosprawności. Dotyczy to również badania nad metodami tłumaczenia w multimediach, których mnogość i złożoność wzrastają z każdym rokiem (Jankowska/ Mentel/ Szarkowska 2015: 10, por. Chmiel/ Mazur 2012).

Cechą wspólną dla wszystkich form komunikacji audiowizualnej jest ich multimedialność wynikająca z kombinacji czterech kanałów kodu semiotycznego (Baker 2011: 13; Negroponte 1991). Tym, co wyróżnia proces tłumaczenia na tym polu, jest konieczność postępowania izo- i diasemiotycznego, czyli zachowania lub zmiany kodu w poszczególnych krokach procesu (Szarkowska 2009: 11; Gottlieb 1998: 11).

Opisując ogólną charakterystykę tłumaczenia audiowizualnego i multimedialnego jako przedmiotu badań i dydaktyki Yves Gambier i Henrik Gottlieb (2001: 11 i n.) ekscerpują dla nich cztery istotne cechy wspólne, które pomimo upływu czasu są nadal aktualne:

- a) Kluczową rolę odgrywa w nich praca zespołowa, jednoczesna, nieliniowa, kumulatywna – np. przygotowanie do wystawienia sztuki wymaga oprócz zaangażowania tłumacza szeregu osób: dyrektora artystycznego, reżysera, scenarzysty i wreszcie aktorów⁶.

6| Praca tłumaczy nosi w tym i podobnych układach znamiona przekładu kolaboratywnego, choć współpraca nie musi zachodzić pomiędzy tłumaczami. Działanie tłumacza wpisuje się w szereg czynności prowadzących do zaistnienia wydarzenia medialnego.

- b) Tłumacz pracuje jedynie z pośrednią, przejściową formą tekstu (scenariusze, skrypty, drafty), co często prowadzi do pominięcia typowej w tłumaczeniu dychotomii pomiędzy tekstem źródłowym a docelowym. Dziełem tłumacza nie jest statyczny tekst o długiej żywotności, lecz element audycji audiowizualnej lub multimedialnej przetwarzany dalej przez lektora, aktorów, redaktora podpisów itp. Żywotność tego dzieła jest znikoma w porównaniu z dziełami przekładu literackiego i zależy od rodzaju audycji.
- c) Kryteria ewaluacji stosowane wobec przekładu audiowizualnego i multimedialnego są złożone, gdyż percepcja hipertekstów nie jest tożsama z logiką struktury i odczytywania konwencjonalnych tekstów, a ponadto ich dostępność i użyteczność znacznie różni się od tej pojmowanej w tradycyjnych badaniach nad tłumaczeniem. W przypadku transferu na tym polu funkcja tekstu jest kryterium dominującym nad czytelnością i akceptowalnością, przynajmniej tą sprowadzającą się do zbioru norm językowych. Nowe media zmuszają do nowego spojrzenia na relację pomiędzy językiem mówionym i pisanym, a także naruszają podstawy patrzenia na tłumaczenie i jego ewaluację, w której błąd już nie jest jedynym istotnym kryterium.
- d) W obliczu powyższych aspektów Gottlieb i Gambier (2001:12) wskazują na potrzebę zniesienia nader widocznej dychotomii pomiędzy akademickim a zawodowym ujęciem problemu, a tym samym na potrzebę zbadania złożonego procesu tłumaczenia rozumianego zarówno jako proces mentalny, jak również jako sekwencję działania i współdziałania przy tworzeniu dzieła^{7,8}.

Badania nad tłumaczeniem audiowizualnym i multimedialnym

Oprócz aspektów kognitywnych i kulturowych to zwrócenie uwagi na aspekty przenikania się płaszczyzn semiotycznych przez pryzmat paradygmatów semiotyczno-interpretacyjnych wydaje się być kluczowe dla badania procesu

7| Studiując curricula polskich uczelni widoczne jest istotne uznanie potrzeby kształcenia na tym polu przez jedynie niektóre uczelnie wyższe. Kształcenie kompetencji tłumaczenia tekstów audiowizualnych i multimedialnych ma w większości programów nauczania charakter inicjujący, a główny ciężar rozwoju tych umiejętności odbywa się poza uczelniami w ramach stażu lub praktyk. Pewnym kuriozum jest to, że najpopularniejsza, choć nieciesząca się zbyt estymą metoda tłumaczenia, voice over (wersja lektorska), nie jest istotnym przedmiotem nauczania w instytucjach polskiej humanistyki. Jej odejście z polskiej telewizji zapowiadane jest od dawna, jednak oszczędność nadawców i przyzwyczajenia widzów skutecznie przedłużają prymat wersji lektorskiej jako najpopularniejszej metody tłumaczenia telewizyjnego (Bogucki 2010, Plewa, 2015, Laskowska/Szarkowska 2015, Michoń 2016).

8| Postulaty te realizują reprezentanci translatoryki antropocentrycznej, badający translację w ujęciu holistycznym (np. Plewa 2015) (zob. przypis 2) (z przypis red.).

tłumaczenia audiowizualnego i daje rzeczowe uzupełnienie poczynionych dotychczas obserwacji (por. Frawley 1984; Gorlée 1994; Kiraly 2001; Siever 2010). Badania nad hipertekstami audiowizualnymi skupiają się w dużej mierze na metodzie tłumaczenia, którą można postrzegać jako ciąg działań tłumacza lub, w szerszym ujęciu, jako holistyczny proces, który wymaga wielu kroków, zaangażowania wielu osób, czynników zależnych od siebie, koniecznych do osiągnięcia celu⁹. Multimedialność hipertekstów audiowizualnych wyraża się również przez pryzmat specyficznego dualizmu, jako zjawisko w komunikacji korzystające z różnych platform medialnych, a także jako kompleks wielorakich powiązanych ze sobą transmedialnie komunikatów, wykazujących znamiona audiowizualne, audiomedialne, multimodalne, multisemiotyczne i multimedialne w pojedynczych elementach, a przez to multimedialne jako kompleks¹⁰. W przestrzeni audiowizualnej i multimedialnej tworzonych jest coraz więcej takich intertekstowych, transmedialnych kompleksów adaptacyjnych. Ich tłumaczenie międzyjęzykowe jest w tym kontekście ważnym elementem globalnej popularyzacji.

Sieć zależności w przypadku tak pojmowanego tłumaczenia multimedialnego stawia szereg pytań o wpływ działań tłumacza na konstrukcję i dekonstrukcję kodu semiotycznego komunikatu w procesie tłumaczenia wewnątrz jak i międzyjęzykowego.

W badaniach nad procesem tłumaczenia wzmoczoną uwagę przykuwa w ostatnich latach rola powiązań i współpracy pomiędzy tłumaczami oraz innymi osobami zaangażowanymi w proces tłumaczenia, choćby autorami. Koncentracja na tym aspekcie ma na celu optymalizację komunikacji poprzez uświadomienie obowiązków tłumacza nie tylko wobec odbiorcy i nadawcy, ale również wobec współtwórców dzieła. Tłumaczenie kolaboratywne w realizacji projektów multimedialnych i audiowizualnych oznacza dla tłumacza pracę liniową lub kumulatywną, w tym wspomaganą cyfrowo za pomocą różnych adaptowanych do tego celu narzędzi (por. Hartwich / Małgorzewicz 2016). Zadania tłumacza polegają z zasady na modyfikacji jedynie graficznej lub dźwiękowej płaszczyzny werbalnej, przy jednoczesnym wykorzystaniu pozostałych kanałów semiotycznych. Zarówno kwestia współpracy tłumaczy jak i operacji modyfikujących kod semiotyczny w tłumaczeniu audiowizualnym wymagają opisu i wyznaczenia standardów przez naukę.

9| Teresa Tomaszkiwicz (2006) opisuje zarówno działania tłumacza składające się na metodę, jak i na produkcję tłumaczenia wersji lektorskiej (ibidem 116 i nn.), podpisów (ibidem 120 i nn.) i dubbingu (ibidem 106 i nn.).

10| Tryuk (2009: 28, za Snell-Hornby 2006: 85) ze względu na nośnik dzieli teksty werbalne, którym towarzyszy dźwięk, np. szum lub muzyka oraz obraz lub gest na multimedialne lub audiowizualne, multimodalne, multisemiotyczne i audiomedialne.

Adaptacja transmedialna a tłumaczenie

Zjawiskiem, które wyróżnia i zbliża tłumaczenie audiowizualne do przekładu literackiego, jest adaptacja, którą Teresa Tomaszewicz (2004: 21) definiuje jako strategię tłumaczeniową dającą „pierwszeństwo tematyce traktowanej w tekście wyjściowym niezależnie od jego formy” i postrzega jako synonim „wolnego tłumaczenia”. Adaptacja jest strategią realizowaną zarówno w tłumaczeniu międzyjęzykowym, intersemiotycznym, jak i transferze transmedialnym. Zjawisko, którego doświadczamy w ostatnim dziesięcioleciu, to wielotorowa adaptacja dzieł literackich na potrzeby różnych mediów. Klastry transmedialne, które powstały z inicjatywy wydawnictw komiksowych w USA, wyznaczyły nowe trendy upowszechniające i kształtujące (pop)kulturę. W procesie adaptacji literatury na potrzeby tekstów multimedialnych, audiowizualnych, multimodalnych czy multisemiotycznych komunikacja ma charakter polisemiotyczny, a jedynym elementem monosemiotycznym jest książka. Jeżeli adaptacja przebiega do różnych mediów, można taki kompleks adaptacji traktować jako tematyczny klaster multi- lub transmedialny. Działania autorów i tłumaczy w ramach adaptacji transmedialnych można za Gottliebem (1998: 245) podzielić na izosemiotyczne, czyli korzystające z tego samego kanału semiotycznego, oraz diasemiotyczne w przypadku zmiany kodu lub zmian w kombinacji kanałów kodowania.

W procesach transmedialnych, w tym tłumaczeniu, izosemiotyczność wydaje się pewnego rodzaju iluzją. Analiza procesu tłumaczenia i adaptacji pokazuje, że nawet do produkcji tekstu o takiej samej strukturze semiotycznej potrzebne są pośrednie działania diasemiotyczne. Jako przykład może tu posłużyć metoda wersji lektorskiej, czyli czytanej przez lektora listy dialogowej filmu, serialu itp. Oryginalna ścieżka dźwiękowa korzysta z dźwiękowego kanału werbalnego (DKW), czyli tego samego, co tekst dialogów odczytywanych przez lektora. Film jako hipertekst składa się z czterech kanałów semiotycznych: dźwiękowego kanału werbalnego (DKW), dźwiękowego kanału niewerbalnego (DKN), wizualnego kanału niewerbalnego (WKN) i wizualnego kanału werbalnego (WKW).

W przypadku scenariusza oryginalnego ciąg transformacji w procesie produkcji tłumaczenia wygląda więc tak: Scenariusz (WKW) stanowi podstawę do realizacji filmu w dialogach, piosenkach, narracji (DKW), obrazach, mimice, gestach, efektach specjalnych (WKN), informacjach o filmie oraz nagłówkach gazet, afiszach i tablicach (WKW) oraz dźwiękach i muzyce (DKN) i innych środkach wyrazu. W sposób oczywisty w realizacji scenariusza dokonuje się transfer diasemiotyczny. W ramach międzyjęzykowej translacji filmów tłumaczeniu podlega zasadniczo tylko DKW. W zależności od metody mamy do czynienia z pozornym transferem izosemiotycznym (wersja lektorska, dubbing) oraz typowym transferem diasemiotycznym (podpisy). Zagłębiając się w szczególności procesu tłumaczenia, uwagę zwraca wzajemne przenikanie się poszczególnych kanałów

(por. Tomasziewicz 2006: 141 i nn.), co ma bezpośredni wpływ na wybory translatorskie i kształt DKW w emisji. Działania w ramach metody wersji lektorskiej są przykładem transferu izosemiotycznego w rodzinie tłumaczeń audiowizualnych i multimedialnych. Czy analiza procesu potwierdza takie stwierdzenie? Zadanie tłumacza można tu sformułować bowiem jako tłumaczenie skryptu dialogowego na skrypt dialogowy dla lektora. W celu przetłumaczenia ścieżki dialogowej tłumacz otrzymuje film w oryginalnej wersji językowej oraz skrypt. Najbardziej dopracowaną formą skryptu jest skrypt poprodukcyjny, który zawiera wiele informacji dot. WKW, WKN i DKN. Skrypt ten jest więc zakodowanym w formie pisemnej WKW płaszczyzny DKW filmu. Jego powstanie jest więc działaniem diasemiotycznym. Zadaniem tłumacza jest przygotowanie na podstawie otrzymanych materiałów skryptu do odczytu lektorskiego. Jego tekst nie jest więc dziełem skierowanym bezpośrednio do adresata filmu w języku docelowym. Pomimo zachowania tej samej płaszczyzny semiotycznej, istnieją zasadnicze podstawy do zakwestionowania izosemiotycznego charakteru tłumaczenia tą metodą. Ma ona bowiem zasadnicze ograniczenia natury technicznej. Ponieważ lektor samodzielnie musi zrekompensować dialogi wielu protagonistów w filmie, zachowując jednocześnie neutralne tempo czytania (ok. 80 słów na minutę) i korzystać przy tym jedynie z czasu jaki dają mu dialogi ścieżki oryginalnej, objętość tekstu w skrypcie dla lektora zostaje zazwyczaj skrócona o około 30–40%. Tłumacz korzysta przy tym z 3 zasadniczych płaszczyzn redundancji, które tworzy rytualny charakter wypowiedzianych kwestii, redukuje pary przystające do jednego zwrotu, usuwa większość form adwersatywnych, jednak to co najważniejsze, redukuje wszelkie te elementy płaszczyzny DKW, które są zrozumiałe dla odbiorców ze względu na ich kognitywną kompetencję odczytywania WKW, WKN oraz DKN (por. Tomasziewicz 2006: 126 i n., 141 i nn.). Nie można więc mówić o rzeczywistym transferze izosemiotycznym, skoro w tekście skryptu wykorzystywane są pozostałe kanały semiotyczne hipertekstu. Ponadto gotowy tekst skryptu nabiera w nagraniu charakteru audiomedialnego i znów dokonuje się transfer diasemiotyczny z WKW do DKW¹¹.

Kompleksy transmedialne mogą dostarczyć ilustracji zjawisk zapewniających łączliwość tematyczną komunikatów medialnych powstałych w skutek procesów

11| Dostępne są przykłady ukazujące objętościowy i jakościowy wpływ wymogów technicznych oraz pozostałych płaszczyzn hipertekstu na WKW listy dialogowej przeznaczonej dla lektora do odczytu. Liczne decymacje i usunięcia kompensowane są przez kanały niewerbalne hipertekstu. Dzięki temu możliwe jest osiągnięcie skrócenia objętości transkrypcji dialogów w tłumaczeniu nawet o 50%. Taka manipulacja ma oczywisty wpływ na jakość komunikatu, ale dzięki zastosowanym intersemiotycznym działaniom kompensacyjnym, komunikat nie zmienia swojego przekazu pomimo ograniczeń technicznych metody wersji lektorskiej (Michoń 2016; Machcińska-Szczepaniak 2013: 390 i n.).

adaptacyjnych. Ukazują one relacje pomiędzy autorami poszczególnych adaptacji transmedialnych, ich rozwijania tematu i komponowania motywów na potrzeby różnych mediów. Można zaobserwować również, w jaki sposób w adaptacji na potrzeby nowego medium komponowana jest struktura kodu semiotycznego i czy widoczna jest normatywność ciągów semiotycznych w procesie adaptacji dla danego medium, a także poszukać odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób różne kręgi kulturowe i językowe kształtują ciągi adaptacyjne.

Nowoczesną popkulturę kształtują liczne projekty o zasięgu globalnym będące wynikiem procesu adaptacyjnego. Przywołane już wcześniej amerykańskie wydawnictwa Marvel i DC Comics publikują rocznie nawet kilka filmów, komiksów, gry na różnych platformach i za pośrednictwem różnych mediów. Wszystkie one mają swój początek w amerykańskiej popkulturze, a ich językiem źródłowym jest angielski, choć komunikacja międzykulturowa zachodzi w tej formie, mając swój początek również poza USA. Kompleksowe adaptacje transmedialne czerpiące z polskiej kultury cieszyły się i cieszą się niezwykłym zainteresowaniem innych społeczeństw. Takim przykładem jest proza Stanisława Lema i jej adaptacje transmedialne¹². Przykładem multimedialnego projektu adaptacyjnego, cieszącego się globalnym zainteresowaniem i jednocześnie wywodzącego się z polskiej kultury są multimodalne, multisemiotyczne, audiowizualne i multimedialne adaptacje opowiadań i powieści łódzkiego autora literatury fantastycznej, Andrzeja Sapkowskiego. Cieszą się one od lat zainteresowaniem czytelników na całym świecie, a zyskały niemal Lemowską popularność dzięki polskiemu wydawnictwu multimedialnemu CD Project RED, które wyprodukowało serię gier komputerowych toczących się w świecie opisanym przez Sapkowskiego. Jest to wizytówka prężnie rozwijającej się w Polsce branży. Wystarczy nadmienić, że ciągu pierwszego półrocza sprzedaży *The Witcher 3: The Wild Hunt* (Wiedźmin 3: Dziki Gon), czyli z końcem roku 2015 sprzedało się ponad 10 milionów kopii gry¹³. Obrót wydawnictwa CD Project RED związany z tą grą wyniósł 236 milionów euro, czyli ok. miliarda złotych. Niezwykła dbałość o elementy wizualne, o scenariusz i wszystkie elementy ważne dla gier komputerowych sprawiły, że wspomniana produkcja zebrała do dziś 800 nagród, czyli najwięcej w branży,

12| Należy podkreślić, że we wszystkich kompleksach multimedialnych o zasięgu globalnym stały udział ma język angielski, mający w nowych mediach status *lingua franca*. Badanie komunikacji na płaszczyźnie multimedialnej ukierunkowane na transfer pomiędzy dwoma dowolnymi językami musi uwzględnić udział języka angielskiego.

13| Zainteresowanie naukowe lokalizacją gier powstałych w oparciu o prozę Andrzeja Sapkowskiego jest znaczne. Wybrany aspektom tego zjawiska poświęcone są prace magisterskie i licencjackie, choćby te napisane w Uniwersytecie Łódzkim, Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu czy Züricher Hochschule für Angewandte Wissenschaften w Winterthur. Uzupełniają one długą już dziś listę opracowań literaturo- i kulturoznawczych.

w tym 250 tytułów „Gra roku”. Do końca 2017 roku sprzedano w Niemczech w liczbie 200 tysięcy egzemplarzy.¹⁴

Gra jest wiodącym elementem klastra transmedialnych adaptacji literatury. Mamy jednak do czynienia z szerokim wachlarzem mediów interaktywnych, wizualnych, audiowizualnych i multimedialnych, z których większość powstała z inicjatywy lub przy współpracy z CD Project RED. W drodze adaptacji książek Sapkowskiego powstały zarówno opowiadania innych polskich i zagranicznych autorów, jak również komputerowe, aplikacje mobilne, gry planszowe, karciane i role play, film, seriale, komiksy oraz musical.

Relacja słowo–obraz w adaptacji

Każda adaptacja zakłada serię działań związanych z dostosowaniem kodu semiotycznego. Wszystkie te procesy zaczynają się od literatury, czyli na werbalnej płaszczyźnie wizualnej. Najprostszą formą transferu intermedialnego wydaje się adaptacja treści książki na potrzeby mutlisemiotycznego hipertekstu, jakim jest komiks. Zamienia on część WKW na kod niewerbalny, adaptując jednocześnie dialogi i narrację jako uzupełnienie obrazu. W tłumaczeniu płaszczyzna niewerbalna pozostaje niezmienną, a transfer dotyczy zasadniczo jedynie płaszczyzny werbalnej¹⁵.

Do wspomnianych powyżej opowiadań powstały dwie serie komiksów. W pierwszej Andrzej Sapkowski jest współautorem scenariusza i można założyć, że miał wpływ również na niewerbalną płaszczyznę ilustracji¹⁶.

14| Por. <https://www.bankier.pl/wiadomosc/Wiedzmin-3-w-liczbach-dwa-lata-po-premierze-7518676.html> (dostęp 19.01.2019); https://de.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt (dostęp 19.01.2019).

15| Wyjątek stanowią werbalne elementy wkomponowane w płaszczyznę obrazu.

16| Omawiana seria komiksów powstała w latach 90. XX wieku. Scenariusz z Andrzejem Sapkowskim współtworzył Maciej Parowski a rysownikiem był Bogusław Polch. Komiks ten, podobnie jak przywołany poniżej komiks amerykański, stanowi diasemiotyczne przekodowanie obrazów, dialogów i narracji ujętych w opowiadaniu Andrzeja Sapkowskiego. W popkulturze znane są również inne przykłady bezpośredniego wpływu autora na obrazy powstające na skutek adaptacji ich dzieł do innych mediów. Zmarły w roku 2018 scenarzysta, Stan Lee, angażował się w propagowanie swoich komików jako ich wydawca, ale również jako producent filmów adaptujących losy ich bohaterów. J.K. Rowling, autorka książek o Harrym Potterze, miała wymierny wpływ na ekranizację. W materiałach dotyczących tej serii wydanych przez British Library znajdujemy przykłady rysunków autorki, które powstawały wraz z książką. Rowling skomentowała je w następujący sposób: „Początkowo rysowałam dla przyjemności oglądania tego, co sobie wyobrażałam [...]”. Czułam potrzebę patrzenia na postaci, które cały czas miałam w głowie” (Rowling 2017: 13). George R.R. Martin, autor książek z serii „Pieśń lodu i ognia”, uczestniczył w pracach nad popularnym serialem produkcji HBO „Gra o tron”. Miał wpływ zarówno na adaptację książek w pierwszych 5 seriach, jak również oryginalny scenariusz w kolejnych seriach.

Fragment opowiadania Andrzeja Sapkowskiego *Granica możliwości* z tomu opowiadań *Miecz przeznaczenia* z roku 1992 zaadaptowany w formie komiksu w roku 1995 jest dobrym przykładem relacji transmedialnych. Adaptacja komiksowa posługuje się dwoma kanałami wizualnymi w miejsce jednego kanału werbalnego tekstu źródłowego. Dialogi zamieszczone w dymkach są syntetyczną formą dialogów z tekstu opowiadania. Tekst multisemiotyczny komiksu, w który zaangażowany jest autor tekstu źródłowego pozwala na rozszyfrowanie obrazu w sposób możliwie najbliższy wyobrażeniom pisarza, które przełożył na szyfr WKW.

[...]

– Zostaw tego konia w spokoju, kochasiu.

Rzeźnik odwrócił się wolno w stronę obcego przybysza, który wyszedł zza załomu muru, zza pleców ludzi, zgromadzonych dookoła wejścia do lochu.

Obcy miał kędzierzawe, gęste, kasztanowate włosy, brunatną tunikę na watanym kaftanie, wysokie, jeździeckie buty. I żadnej broni.

– Odejdź od konia – powtórzył, uśmiechając się zjadliwie. – Jakże to? Cudzy koń, cudze juki, cudza własność, a ty podnosisz na nie swoje kaprawe oczka, wyciągasz ku nim parszywą łapę? Godzi się tak?

[...]

– Broni nie nosicie.

– Prawda – obcy uśmiechnął się jeszcze zjadliwiej. – Nie noszę.

– To niedobrze – przyszczytaty wyjął rękę z za pazuchy, razem z długim nożem. – To bardzo niedobrze, że nie nosicie.

Rzeźnik też wyciągnął nóż, długi jak kordelas. Tamci dwaj postąpili do przodu, unosząc pałki.

– Nie muszę nosić – rzekł obcy, nie ruszając się z miejsca. – Moja broń chodzi za mną.

Zza ruin wyszły, stąpając miękkim, pewnym krokiem, dwie młode dziewczyny. Tłumek natychmiast rozstał się, cofnął, przerzedził. Obie dziewczyny uśmiechały się, błyskając zębami, mrużąc oczy, od kącików, których biegly ku uszom szerokie, sine pasy tatuażu. Mięśnie grały na mocnych udach widocznych spod rysich skór

Autorzy współpracują jednak nie tylko z autorami adaptującymi ich dzieła, ale również z tłumaczami. Tłumacz opowiadań i powieści Andrzeja Sapkowskiego na język niemiecki, Erich Simon, opisał w wywiadzie z 2008 współpracę z autorem, który doradzał w podejmowanych decyzjach translatorskich i kształtowaniu odtwarzania wyobrażeń o świecie. Simon odnosi się przy tym do pomocy w przełamywaniu barier językowych i kulturowych. Udzielając wyjaśnień dotyczących kodowania wizji w WKW języka kultury docelowej, autor dzieła odciska piętno na wyobrażeniu odbiorców i globalnej recepcji dzieła oraz jego późniejszych adaptacji w sposób zgodny z własnym zamierzeniem (por. https://www.the-witcher.de/interview_erik_simon_2.html, dostęp 19.01.2019).

Podobnie swoją pracę nad komiksem „Dzieci lisicy” („Fox Children”) opisuje w wywiadzie Paul Tobin. Mówi o chęci wiernego oddania wizji autora i jednoczesnego połączenia wymyślnego przez niego tekstu z wiernym przeniesieniem dialogów bohaterów książki Sapkowskiego. Tobin wskazuje na współpracę z nim przy przygotowaniu tego tomu.



Rys. 1: Fragment komiksu „Granica możliwości”, Polch, Sapkowski, Parowski (1993: 9–10)

otaczających biodra, na nagich, krągłych ramionach powyżej rękawic z kolczej siatki. Spod barków, też osłoniętych kolczugą, sterczały rękojeści szabel.

[...]

Z dziury w rumowisku rozległ się grzechot kamieni, chrobot, po czym z ciemności wynurzyły się dłonie wczepione w poszczerbiony skraj muru. Za dłońmi pojawiły się kolejno – głowa o białych, przyprószonych ceglany miazem włosach, blada twarz, rękojeść miecza, wystająca znad ramienia. Tłum zaszemrał.

[...] ¹⁷

Ze względu na bezpośrednie zaangażowanie autora opowiadań przedstawiona seria komiksów stanowi pewną wytyczną dla interpretacji wizualnej WKW książki dla wszelkich kolejnych działań adaptacyjnych, choć sama nie została wydana za granicą. Schematy adaptacyjne przedstawione w ilustracji można porównać

17| Fragment opowiadania *Granica możliwości*, Andrzej Sapkowski (1992: 7–8)

z serią komiksów wydawanych przez amerykańskie wydawnictwo Dark Horse we współpracy z wydawnictwem Panini Comics. Z angielskiego zostały one przetłumaczone na wiele języków, w tym na polski. Podobnie jak w przypadku wspomnianej wcześniej serii komiksów scenarzysta Paul Tobin i rysownik Joe Querio¹⁸ przenoszą do kadrów komiksowych sceny opisane w prozie Andrzeja Sapkowskiego a wersy wypełniające dymki są syntetyczną formą dialogów w książkach. Potwierdza to przytoczony poniżej przykład adaptacji.

[...]

Zmieniła się, wyrosła, przekształciła w wysoką kobietę. Z lisią głową. Ze szpiczastymi uszami i wydłużonym pyskiem. W którym, gdy go otwarła, zalśniły rzędy kłów.

[...]

Nie odpowiedział.

– Mam córkę na rekach – dokończyła. – To ważniejsze niż wasze życie. Ale ty stanąłeś w ich obronie, białowłosa. Po ciebie zatem przyjdę. Pewnego dnia. Gdy już zapomnisz. I nie będziesz się spodziewał.

[...]

Sie veränderte sich, wurde größer, verwandelte sich in eine großgewachsene Frau. Mit Fuchskopf. Mit spitzen Ohren und verlängerter Schnauze. In der, als sie sie öffnete, Zahnreihen schimmerten.

[...]

Er antwortete nicht.

»Ich habe die Tochter in den Händen«, fuhr sie fort. »Das ist wichtiger als euer Leben. Du aber hast dich mir entgegengestellt, um sie zu verteidigen, Weißhaariger. Zu dir werde ich darum zurückkommen. Eines Tages. Wenn du es schon vergessen hast. Und nicht damit rechnet.« ...¹⁹

Tłumaczenie komiksów polega na transferze treści zawartych w dymkach, jest więc działaniem izosemiotycznym, choć tekst w oczywisty sposób koresponduje z niewerbalną zawartością kadrów. Skoro scenarzysta sięga do tekstu książki przy tworzeniu WKW komiksu, oczywistym narzędziem dla tłumacza wydaje się odniesienie do tekstu tłumaczenia źródła adaptacji na język docelowy. Takie postępowanie tłumacza wpisuje się w schemat działań obranych w adaptacji. Transfer z książki do formy multisemiotycznej dokonuje się z dużą dozą dosłowności na płaszczyźnie WKW dzieła docelowego. Adaptacja jako proces transmedialny zrywa w tym przypadku z formą tekstu źródłowego przyjmując formę multimodalną. Płaszczyzna WKW adaptowana na potrzeby techniczne komiksu jest w zasadzie kalką graficzną płaszczyzny werbalnej książki.

18| Jeden z tomów serii, „Curse of Crows” (2016) ilustrował polski rysownik Piotr Kowalski.

19| Fragment powieści *Sezon burz* autorstwa Andrzeja Sapkowskiego oraz jego tłumaczenia na język niemiecki autorstwa Ericha Simona (2017: 294).



Rys. 2: Kadr z komiksu *Fuchskinder* (tytuł org. *Fox Children*, tytuł polski *Dzieci lisicy*) autorstwa Paula Tobina i Joe Querio (2015: rozdział 5, str. 6) w tłumaczeniu na język niemiecki Joachima Körbera.

Odnosząc się do pozostałych elementów kompleksu transmedialnego należy zauważyć, że możliwości zamiany WKW na obrazy WKN, jakie do dyspozycji mają twórcy gier komputerowych, są niemal nieograniczone. W grach CD Project RED adaptujących literaturę Andrzeja Sapkowskiego za część animacji odpowiada studio Platige Image a wraz z nim nominowany do Oscara za film animowany „Katedra” Tomasz Bagiński²⁰. Bagiński współpracuje obecnie przy powstawaniu serialu telewizyjnego Netflix o roboczym tytule „The Witcher”. Konsultantem tej produkcji w hollywoodzkiej obsadzie jest także Andrzej Sapkowski, co pozwala sądzić, że ekranizacja będzie bliska intencjom autora zakodowanym w WKW opowiadań. Ciekawe w kontekście analizy procesu tłumaczenia tego serialu na język polski wydaje się uwzględnienie amerykańskiego kontekstu, w którym powstaje adaptacja oraz jej „zwrotnego” tłumaczenia dla polskiego adresata.

Wnioski

Przedstawiony przykład kompleksu adaptacji transmedialnych ukazuje wiele zjawisk, których istotą jest manipulacja kombinacji kodu semiotycznego. Są one ciekawe nie tylko ze względu na działania autorów, ale również z uwagi na pracę

20| Lokalizacja gry *Wiedźmin III Dzikie Gon* (*The Witcher III The Wild Hunt*) wymaga dogłębnej, wieloaspektowej analizy. Dialogi, monologi oraz elementy narracyjne uzupełniające graficzne i animacyjne płaszczyzny gry to niemal 2,7 miliona wersów.

podejmowaną przez tłumaczy. Kompetencja odczytywania i komponowania wizji autorów w nowych sekwencjach kodu werbalnego i niewerbalnego, posługiwanie się słowem przy jednoczesnym dostosowaniu komunikatu do specyfiki medium i z wykorzystaniem innych zawartych w nim płaszczyzn semiotycznych, jest ważną kompetencją tłumacza audiowizualnego i multimedialnego. Jest to szczególnie ważne w obliczu ciągle rosnącego wpływu hipertekstów audiowizualnych i multimedialnych na komunikację interkulturową przy jednoczesnym niedostatku uwagi poświęcanej kształceniu specjalistów w tej dziedzinie tłumaczenia.

Adaptacje transmedialne są ponadto impulsem do postawienia szeregu pytań o kompetencje tłumacza potrzebne do współpracy tłumacza w zespole odpowiedzialnym za proces internacjonalizacji. Sam proces tłumaczenia na potrzeby multimedialnych jest wreszcie obiektem budzącym wzmożoną ciekawość badaczy, ale wymagającym jednocześnie przygotowania aparatu badawczego dostosowanego do jego wyjątkowej specyfiki, wynikającej z mnogości zjawisk i osób zaangażowanych w działania zmierzające do powstania hipertekstów (Bogucki 2016: 95 i nn.; por. Gruzca 2011; Göpferich 2008; Płużyczka 2011; Künzli / Eherenberger-Dow 2011).

Bibliografia

Literatura prymarna

- Rowling, Joanne K. (2017). *Harry Potter – podróż przez historię magii. Album wystawy British Library Harry Potter. A History of Magic*. Poznań. (tłum. Małgorzata Hesko-Kołodzińska, Piotr Budkiewicz).
- Polch, Bogusław/ Sapkowski, Andrzej/Parowski, Maciej (1995/ 2016). *Wiedźmin. Granica możliwości*. Warszawa
- Sapkowski, Andrzej (1993). „Granica możliwości”. W: Sapkowski, A. *Miecz przeznaczenia*. Warszawa. S. 5–78.
- Sapkowski, Andrzej (2008). „Die Grenze des Möglichen”. W: Sapkowski, A. *Das Schwert der Vorsehung*. Monachium. (tłum. Erich Simon). S. 7–106.
- Sapkowski, Andrzej (2013). *Sezon burz*. Warszawa.
- Sapkowski, Andrzej (2017). *Zeit des Sturms*. Monachium. (tłum. Erich Simon).
- Tobin, Paul / Querio, Joe (2015). *The Witcher 2. Fuchskinder*. Stuttgart.

Literatura sekundarna

- Baker, Mona (2011). „Audiovisual translation”. W: Baker, M./ Saldanha, G. (red.) *Routledge encyclopedia of translation studies*. Londyn/ Nowy Jork. S. 13–20.
- Bogucki, Łukasz (2010). “The demise of voice-over? Audiovisual translation in Poland in the 21st century”. w: Lewandowska-Tomaszczyk, B. / Thelen, M. (red.) *Meaning in translation*. Frankfurt a. M. S. 415–424.
- Bogucki, Łukasz (2016). *Areas and Methods of Audiovisual Translation Research*. Frankfurt a. M.

- Chmiel, Agnieszka/ Mazur, Iwona (2012). „AD reception research: some methodological considerations”. W: Perego, E. (red.) *Emerging Topics in Translation: Audio Description*. Triest. S. 57–80.
- Eco, Umberto (1996). *Zwischen Text und Autor. Interpretation und Überinterpretation*. München.
- Ehrensberger-Dow, Maureen/ Perrin, Daniel (2015). „Applying a newswriting research approach to translation”. W: Ehrensberger-Dow, M./ Göpferich, S./ Sharon O'Brien, S. (red.) *Interdisciplinarity in Translation and Interpreting Process Research*. Amsterdam. S. 79–94.
- Frawley, William (1984). „Prolegomenon to a theory of translation”. W: Frawley, W. (red.) *Translation: Literary, Linguistic and philosophical perspectives*. Newark. S. 159–175.
- Gambier, Yves (2003). „Screen Transadaptation: Perception and Reception”. W: *The Translator* 9 (2). S. 171–189.
- Gambier, Yves/ Gottlieb, Henrik (2001). *(Multi)Media Translation. Concepts, Practices and Research*. Amsterdam/ Philadelphia.
- Göpferich, Susanne (2008). *Translationsprozessforschung. Stand – Methoden – Perspektiven*. Tübingen.
- Gorlée, Dinda L. (1994). *Semiotics and the problem of translation with special reference to the semiotics of Charles S. Peirce*. Amsterdam.
- Gottlieb, Henrik (1998). „Subtitling”. W: Baker, M. (red.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York. S. 244–248.
- Grucza, Sambor (2011). „Lingwistyka antropocentryczna a badania okulograficzne”. w: *Lingwistyka stosowana/ Applied Linguistics/ Angewandte Linguistik*, 4. Warszawa. S. 149–161.
- Hartwich, Patricia/ Małgorzewicz, Anna (2016). „Kooperatives Übersetzen bei der Filmübersetzung – translationsdidaktische Überlegungen und Erfahrungen”. W: *Germanica Wratislaviensia* 141. Wrocław. S. 439–451.
- Jankowska, Anna/ Mentel, Martyna/ Szarkowska, Agnieszka (2015). „Why big Fish isn't a FAT cat? Adapting voice-over and subtitles for audio description in foreign films”. W: Bogucki, Ł./ Deckert, M. (red.) *Accessing Audiovisual Translation*. Frankfurt a. M. S. 137–148.
- Kiraly, Donald (2000). *A social constructivist approach to translator education*. Manchester.
- Korycińska-Wegner, Małgorzata (2011). *Übersetzer der bewegten Bilder. Audiovisuelle Übersetzung – ein neuer Ansatz*. Frankfurt a. M.
- Künzli, Alexander/ Ehrensberger-Dow, Maureen (2011). „Innovative Subtitling – A reception Study”. W: Alvstad, C. i in. (red.) *Methods and Strategies of Process Research. Integrative approaches in Translation Studies*. Amsterdam/ Philadelphia. S. 187–200.
- Kußmaul, Paul (2000). *Kreatives Übersetzen*. Tübingen.

- Machcińska-Szczepaniak, Magdalena (2013). „Lost in translation? Mission (im) possible in voice-over translations?”. W: Bogucki, Ł. i in. (red.) *Translation and Meaning*. Part 10. Frankfurt a. M. S. 387–391.
- Michoń, Marcin (2016). „Voice-Over als besondere Form der Synchronisierung – eine kommunikative Studie der Tauglichkeit“. W: Kaczmarek, D. i in. (red.) *Kommunikationsformen in der Fach- und Gemeinsprache. Felder der Sprache – Felder der Forschung. Lodzer Germanistikbeiträge*. Łódź. S. 135–147.
- Michoń, Marcin (2016). „Kommunikative und technische Nezesstität als prägender Faktor in der audiovisuellen Übersetzung“. W: Bogucki, Ł. i in. (red.): *Translation and Meaning*. Vol. 2, Pt. 2. Frankfurt a. M. S. 145–155.
- Negroponte, Nicholas (1991). „Multimedia“. W: *Hightech* nr 68.
- Plewa, Elżbieta (2015). *Układy translacji audiowizualnych*. Warszawa.
- Plużyczka, Monika (2011). „Okulograficzne wsparcie badań nad procesem tłumaczenia a vista”. W: *Lingwistyka stosowana/ Applied Linguistics/ Angewandte Linguistik*, 4. S. 181–189.
- Prunč, Erich (2015). „Semiotik”. W: Snell-Hornby, M. i in. (red.) *The Turns of Translation Studies*. Tübingen. S. 122–125.
- Siever, Holger (2010). *Übersetzen und Interpretation – Die Herausbildung der Übersetzungswissenschaft als eigenständige wissenschaftliche Disziplin im deutschen Sprachraum vom 1960 bis 2000*. Frankfurt a. M.
- Snell-Hornby, Mary i in. (2006). *The Turns of Translation Studies*. Amsterdam/ Philadelphia.
- Szarkowska, Agnieszka (2009). „Przekład audiowizualny w Polsce – perspektywy i wyzwania”. W: *Przekładaniec*. Nr 20. O przekładzie audiowizualnym. Kraków. S. 8–25.
- Szarkowska, Agnieszka/ Laskowska, Monika (2015). „Poland – a voice-over country on more? A report on an on-line survey on subtitling preferences among Polish hearing and hearing-impaired viewers”. W: Bogucki, Ł./ Dec-kert, M. (red.) *Assessing Audiovisual Translation*. Frankfurt a. M. S. 179–197.
- Tomaszkiewicz, Teresa (2004). *Terminologia tłumaczenia. Przekład i adaptacja*. Poznań.
- Tomaszkiewicz, Teresa (2006). *Przekład audiowizualny*. Warszawa.
- Tryuk, Małgorzata (2009). „Co to jest tłumaczenie audiowizualne?”. W: *Przekładaniec*. Nr 20. O przekładzie audiowizualnym. Kraków. S. 26–39.

Marcin Michoń

Uniwersytet Łódzki
 Instytut Filologii Germańskiej
 ul. Pomorska 171/173
 90–236 Łódź
 marcin.michon@uni.lodz.pl
 ORCID: 0000–0002–5670–9559