

# Język w przestrzeni ekranu: przekładowe nieoczywiste oczywistości

Mikołaj Deckert

---

Uniwersytet Łódzki

## 1. Wstęp

Artykuł traktuje o dwojako rozumianym języku w przestrzeni ekranu. Po pierwsze chodzi dosłownie o występowanie języka w formie wizualnej, jako tekstu odczytywanego przez obiorcę za pośrednictwem ekranu. Drugie rozumienie jest szersze – chodzi bowiem o reprezentowanie języka „na ekranie” w sposób bardziej prototypowy, tj. dźwiękowo, jako wypowiedzi obecne w dziele audiowizualnym. Punktem wyjścia dla rozważań przedstawionych w artykule jest wyodrębnienie w procesie podejmowania decyzji tłumaczeniowych dwóch uogólnionych faz. Pierwsza z nich polega na zidentyfikowaniu problemu (por. Angelone, Shreve 2011; Wills 1996), który będzie przedmiotem decyzji. W fazie drugiej decyzja wobec zidentyfikowanego problemu jest podejmowana. Taka uproszczona formuła służy zgłębieniu tezy, że w przekładzie interlingwalnym – w tym wypadku dodatkowo multimodalnym – zadanie wyboru wariantu przekładowego może być stosunkowo łatwe w zestawieniu z samym uświadomieniem sobie, że istnieje element potencjalnie stanowiący przedmiot procesu decyzyjnego.

Stawiając w centrum dyskusji mechanizmy poznawcze i przekładowy proces decyzyjny, artykuł włącza się w szeroko rozumiane badania nad przekładem i poznaniem (Alves, Jakobsen 2020; Schwieter, Ferreira 2017), a jednocześnie pozycjonuje się w ramach węższego, dynamicznie rozwijającego się obecnie paradygmatu kognitywnych badań nad przekładem, czyli translatoologii kognitywnej (ang. *cognitive translation studies*, *cognitive translatology*, zob. Muñoz 2017; Risku 2017). Ponadto przedstawione tu rozważania pośrednio wpisują się w nurt badań nad procesem tworzenia przekładu (ang. *translation process research*, zob. Lacruz, Jääskeläinen 2018; Muñoz 2016; Schwieter, Ferreira 2017; Whyatt 2016), stawiając sobie za cel opisanie wybranych parametrów kształtujących poznanie tłumacza w zestawieniu z jego wyborami.

## 2. Identyfikacja problemu a jego rozwiązanie

W wielu przypadkach podejmowania decyzji jej przedmiot jest oczywisty. Co więcej, powszechnie mamy do czynienia z sytuacjami, gdzie wymóg podjęcia decyzji jest podyktowany właśnie wystąpieniem – i intuicyjnym zidentyfikowaniem – problemu, który wymaga decyzji. Dla przykładu możemy przywołać typowy scenariusz wyboru, gdy obecność więcej niż jednej możliwości w naturalny sposób sygnalizuje potrzebę podjęcia decyzji. Przekładowy proces decyzyjny często przebiega analogicznie. Jeżeli tłumacz natrafia na wyrażenie źródłowe, za sprawą którego aktywuje mentalnie kilka możliwych wariantów docelowych, to wie, że jego zadaniem będzie wybór jednego z tych wariantów. Mówiąc o wyzwaniach procesu decyzyjnego w tłumaczeniu, najczęściej odnosimy się właśnie do tej sytuacji i zestawu parametrów, które tłumacz bierze pod uwagę, optymalizując wybór. W kolejnej sekcji problem jest zilustrowany na przykładzie przekładu literackiego.

### 2.1. Rozwiązanie problemu: wybór wariantu docelowego

Poniższy fragment pochodzi z pierwszej strony rozgrywającej się głównie w Wielkiej Brytanii powieści *Amsterdam* Iana McEwana (1998: 3; 2011: 3–4):

Poor Molly. It began with a tingling in her arm as she raised it outside the Dorchester Grill to stop a cab – a sensation that never went away. Within weeks she was fumbling for the names of things. Parliament, chemistry, propeller she could forgive herself, but less so bed, cream, mirror. It was after the temporary disappearance of acanthus and bresaola that she sought medical advice, expecting reassurance. Instead, she was sent for tests and, in a sense, never returned.

Biedna Molly. Zaczęło się od łaskotania w rękę, kiedy ją podniosła przed lokalem Dorchester Grill, żeby zatrzymać taksówkę; uczucie to już nigdy nie minęło. W ciągu zaledwie paru tygodni słowa zaczęły jej wylatywać z głowy. „Parlament”, „chemia”, „śmigło” – mogła sobie darować, ale gorzej było z „łóżkiem”, „kremem” czy „lustrem”. Do lekarza poszła dopiero po tymczasowym wyparowaniu „rożdżeńca” i „cukinii”, spodziewając się, że doktor ją uspokoi. Zamiast tego wysłał ją na badania, z których w pewnym sensie nigdy nie wróciła.

Jest tu mowa o kobiecie, która zaniepokoiła się o swój stan zdrowia, kiedy zauważyła u siebie problemy z pamięcią. Z dość szczegółowej relacji narratora czytelnik dowiaduje się, jakich konkretnie słów bohaterka nie była w stanie sobie przypomnieć. Są to między innymi słowa *acanthus* i *bresaola*. Taki wybór ze

strony McEwana wydaje się przemyślaną techniką charakteryzującą Molly Lane – jeżeli bowiem zaniepokoiło ją chwilowe niepamiętanie dość zaawansowanych wyrażen z zakresu ogrodnictwa i gastronomii, to zakładamy, że tego typu wyrażenia były dla niej zupełnie powszednie, a to z kolei wzmacnia formułowaną także eksplicytnie przez narratora obserwację dotyczącą pracy i zainteresowań bohaterki. Myśląc o wyrażeniach *acanthus* i *bresaola* w ujęciu przekładowym, możemy wybrać pomiędzy dwiema zasadniczymi strategiami (por. Venuti 1995). Pierwsza sprowadza się do wybrania wariantu *egzotycyzującego*, pozostawiającego w tekście docelowym obcość, z czym mielibyśmy do czynienia przy tłumaczeniu dość dosłownym, używającym funkcjonujących w języku polskim wyrażen *akant/rozdzienc* i *bresaola*. Druga strategia polegałaby na zminimalizowaniu obcości poprzez zastąpienie *akantu* i *bresaoli* rośliną i artykułem spożywczym z założenia lepiej znanymi czytelnikowi polskiemu. Podejmując decyzję, mamy tu szereg parametrów do uwzględnienia, takich jak m.in. wkład wyżej wymienionych określeń w konstruowanie postaci i fabuły oraz zrozumiałość dla odbiorcy polskojęzycznego, którego profil w naturalny sposób różni się od profilu odbiorcy anglojęzycznego. W polskim przekładzie autorstwa Roberta Sudoła wybór padł na pierwszą strategię przy wyrażeniu *acanthus*, ale przy wyrażeniu *bresaola* zastosowano strategię drugą i *bresaolę* zastąpiła *cukinia*. Wydaje się, że taka decyzja była podyktowana stwierdzeniem asymetrii pomiędzy wiedzą kulinarną czytelnika źródłowego i docelowego. Zaproponowane rozwiązanie uprzystępniło tekst odbiorcy polskiemu, ale naturalnie dokonano tego kosztem innych parametrów. O ile można się nie zgodzić z takim wariantem tłumaczeniowym – lub nawet uznawać go za protekcjonalny – o tyle na korzyść tłumacza przemawia fakt, że tłumaczenie ukazało się w końcu lat 90., a zatem w momencie, kiedy asymetria w wiedzy kulinarnej pomiędzy „uśrednionym” odbiorcą anglojęzycznym i polskojęzycznym była prawdopodobnie większa niż dziś.

Powyższy przykład ma na celu zilustrować jeden ze scenariuszy przebiegu procesu decyzyjnego – w tym przypadku wybór wariantu docelowego i związane z tym poszukiwania stanowią główne wyzwanie tłumaczeniowe. Naturalnie istnieją też scenariusze, gdzie doświadczony tłumacz, który z wyrażeniem źródłowym spotykał się w analogicznym kontekście wielokrotnie, będzie w stanie decyzję podjąć w sposób zautomatyzowany, tj. bez świadomego i kontrolowanego analizowania wielu wariantów docelowych (por. sekcje 2.2.2 i 3). Tutaj chciałbym jednak skoncentrować się jeszcze innym scenariuszu – takim, w którym trudność nie wiąże się z rozpatrywaniem optymalności dostępnych wariantów, ale polega na dostrzeżeniu potrzeby podjęcia decyzji.

## 2.2. Rozwiązanie problemu – identyfikacja problemu

W poniższych rozważaniach proponuję zatem przenieść środek ciężkości z analizy dostępnych procedur i strategii tłumaczeniowych na fazę bardziej podstawową, która zazwyczaj uznawana jest za daną, tj. *co* i *czy* tłumaczyć, zanim przejdziemy do decyzji *w jaki sposób*.

### 2.2.1. Bodźce wizualno-werbalne

Bodźce przetwarzane przez odbiorców mają charakter wizualny i dźwiękowy. Każdy z tych kanałów może mieć charakter werbalny lub niewerbalny (por np. Delabastita 1989; Zabalbeascoa 2008). W poniższej analizie skoncentruję się na bodźcach wizualnych o charakterze werbalnym, czyli na przypadkach języka obecnego w formie odczytywanego przez widza tekstu. Mam tu na myśli tekst *diegetyczny*, czyli będący częścią świata przedstawionego w filmie, w odróżnieniu od tekstu *niediegetycznego*, którego przykładem może być nałożona na obraz filmowy informacja o twórcach filmu lub czasie rozgrywania się akcji filmu (por. np. Matamala, Orero 2015). Ciekawą cechą tekstu diegetycznego i punktem wyjścia dla moich rozważań na jego temat jest zróżnicowanie wyrazistości (por. np. Langacker 2008) i ostensywności (por. Sperber i Wilson 1986/1995), czy mówiąc ogólniej, dostępności. Taki tekst może być prezentowany odbiorcom w sposób prototypowo dostępny, ale dostępność może być przez twórców celowo obniżana, czasem istotnie. Z pierwszą sytuacją mamy do czynienia dość powszechnie, na przykład gdy za pomocą tablicy informacyjnej z nazwą miasta komunikuje się widzowi miejsce akcji. W ujęciu tłumaczeniowym takie scenariusze przeważnie nie stanowią szczególnego wyzwania. Po pierwsze do zidentyfikowania tego typu tekstu na ekranie dochodzi z założenia intuicyjnie, na przykład za sprawą wprawnego pokierowania alokacją uwagi widza poprzez pracę kamery. Po drugie w standardowych przypadkach takiego użycia tekstu na ekranie zaproponowanie przekładu także będzie stosunkowo rutynowym działaniem, polegającym na wykorzystaniu często jednoznacznie usankcjonowanego wariantu docelowego, jak ma to miejsce przy tłumaczeniu nazw geograficznych.

Bodźce werbalno-wizualne o nieoptymalnej dostępności są jednak w materiale audiowizualnym także powszechne. Możemy to zilustrować przykładem z krótkometrażowego filmu animowanego *Less Than Human* (por. Deckert, Jaszczuk 2019).



II. 1. Nieoptymalna dostępność bodźców

Źródło: *Less Than Human*, 2016



II. 2. Nieoptymalna dostępność bodźców

Źródło: *Less Than Human*, 2016

Widoczny w powyższych ujęciach plakat filmowy odnoszący się do horroru *The Night of the Living Dead* z 1968 r. tworzy dodatkową warstwę znaczeniową, ponieważ znajduje się w lokalu zamieszkiwanym właśnie przez stworzenia, do których odnosi się tytuł horroru. Zawieszenie takiego plakatu możemy zatem rozumieć jako autoironiczne zachowanie postaci w filmie. Zidentyfikowanie tego bodźca wizualnego i zinterpretowanie go wzbogaca w jakimś stopniu interpretację filmu. Ponadto samo zidentyfikowanie bodźca oraz świadomość, że został umieszczony w filmie w sposób nieoptymalny i skutkujący jego „ekskluzywnością”, wpływa na percepcję twórców filmu i ich dzieła. Wiemy bowiem, że taki wybór plakatu filmowego był intencjonalny, a co więcej, zaprezentowanie plakatu i znajdującego się na nim tekstu w sposób nieoptymalny nie jest wynikiem nieudolnej pracy kamery lub przypadku – wręcz przeciwnie, szczególnie

uwzględniając animowany charakter filmu, możemy mieć przekonanie, że twórcy zrobili to z premetytacją, inwestując wysiłek. Postulowana tu nieoptymalna dostępność przedmiotowego bodźca znajduje empiryczne potwierdzenie. Eksperyment przeprowadzony z grupą 32 badanych pokazał, że mniej niż połowa widzów (40,62%) zwróciła uwagę na plakat i tytuł filmu (Deckert, Jaszczuk 2019).

Z punktu widzenia tłumaczenia mamy tu do czynienia z szeregiem faz. Najbardziej podstawowym zadaniem jest zidentyfikowanie nieoptymalnie dostępnego bodźca przez samego tłumacza. Mając na uwadze wzmiankowane powyżej dane z eksperymentu recepcyjnego, w którym widzowie oglądali film bez eksplicytnie sformułowanego zadania, można postawić pytanie o specyfikę recepcji i przetwarzania materiału przez odbiorców o różnych profilach i z różnymi celami. Co ciekawe, wyniki porównania odbioru „zwykłych” widzów i „widzów-tłumaczy” (Deckert i Jaszczuk 2019) wskazują, że osoba oglądająca film, którego przekładu przy tym dokonuje, może wychwytywać nieoptymalnie dostępne elementy z mniejszym powodzeniem niż osoba, która zapoznaje się z materiałem bez z góry określonego celu i nie dokonuje tłumaczenia. Bowiem w drugim przypadku tylko 19,1% z grupy 47 uczestników raportowało zarejestrowanie przedmiotowego bodźca. Uogólniając te wnioski należy tu mieć na uwadze, że w obu przypadkach badani byli proszeni w kwestionariuszu o samodzielne zaraportowanie po obejrzeniu filmu, czy w trakcie projekcji wychwycili bodziec, który na etapie kwestionariusza był im prezentowany jako wyizolowany zrzut ekranu, a zatem w przypadku części badanych mogło dojść do błędnego – choć pozbawionego złej woli – przeszacowania lub niedoszacowania. Jednak nawet jeśli mamy tu do czynienia z pewnymi zniekształceniami obrazu wynikającymi z przyjętej procedury, to takie zniekształcenia występowałyby u dwóch grup badanych, w związku z czym nie stanowiłyby wytłumaczenie rozbieżności w wynikach pomiędzy nimi.

Przechodząc dalej, jeżeli tłumacz przedmiotowy element zidentyfikuje, to pojawia się pytanie „Czy należy ten element przetłumaczyć?”. Rozważmy to pytanie na przykładzie przekładu w formie napisów interlingwalnych<sup>1</sup> (por. np. Díaz-Cintas 2020). Decyzja tłumacza będzie skutkować asymetrią doświadczeń widzów oglądających film w wersji oryginalnej wobec widzów oglądających film w wersji z napisami<sup>2</sup>, a ściślej rzecz ujmując, będzie tę asymetrię pogłębiać, bo

---

<sup>1</sup> Wyłączamy tu zatem rozwiązanie polegające na graficznym zmodyfikowaniu audiowizualnego materiału wyjściowego, co jest technicznie możliwe, ale w wielu przypadkach skutkowałoby niespójnością filmowego świata.

<sup>2</sup> W przypadku gier komputerowych interaktywność oferuje dodatkowe rozwiązania, które mogą tę asymetrię w jakimś stopniu zniwelować. Zaimplementowanie funkcjonalności aktywowania przekładu przez gracza – na przykład poprzez „kliknięcie” w odpowiednim miejscu – umożliwi przynajmniej częściowe przeniesienie odpowiedzialności za (nie)zarejestrowanie bodźców na niego.

przecież już sam dystans kulturowy i językowy ją wprowadza. Nie przekładając tytułu, tłumacz utwierdza widza w przekonaniu, że alokował już uwagę na wszystkie zasługujące na nią bodźce językowe, w związku z czym widz, który zarejestruje obecność w polu widzenia plakatu z napisem może uznać, że nie ma potrzeby inwestować zasobów mentalnych w przetworzenie bodźca. Co więcej, widz, który zdecydowałby się przeczytać napis z zamiarem ocenienia, jak odnosi się do treści filmu, może stanąć przed barierą, jeśli nie włada językiem angielskim w dostatecznym stopniu. Z kolei wstawiając napis oferujący polską wersję tytułu filmu – *Noc żywych trupów*<sup>3</sup> – tłumacz umożliwia widzom interpretację, ale też stawia widza polskojęzycznego w położeniu uprzywilejowanym w stosunku do widza oglądającego film w oryginalnej wersji językowej. Owo uprzywilejowanie definiowałbym jednak jako *stricte* poznawcze, ponieważ w szerszym rozumieniu możemy mieć do czynienia ze zjawiskiem zgoła przeciwnym. Oglądającym film z napisami odbiera się tym rozwiązaniem możliwość samodzielnego zarejestrowania elementów mniej ewidentnych i pozbawia się widzów wynikających z tego pozytywnych emocji. Innymi słowy, wartość tego typu nieoptymalnie dostępnych bodźców nie musi sprowadzać się do ich warstwy informacyjnej i może w dużej mierze polegać na samym ich zidentyfikowaniu.

Myśląc o zarysowanej powyżej decyzji, trzeba podkreślić sprawczość tłumacza (por. np. Jamiewicz 2018), który w tym wypadku szczególne istotnie kształtuje doświadczenie odbiorców. Tłumacz wręcz „nadpisuje” tu anglojęzyczny film, nieuniknienie ingerując w oryginalny zamysł twórców. Ta wzmocniona sprawczość nie wydaje się nadal dostatecznie uświadomiona wśród odbiorców, a być może częściowo także wśród twórców.

W niniejszym tekście moim celem jest przede wszystkim pokazanie, że elementy wizualno-werbalne w ujęciu przekładowego procesu decyzyjnego stanowią ważki i nadal niedostatecznie zbadany problem ze względu na stopniową dostępność tych elementów – od przypadków prototypowo dostępnych po przypadki skrajnie trudno dostępne. Status poznawczy poszczególnych przypadków należy jednak rozpatrywać z uwzględnieniem funkcji, jaką pełnią, a mamy tu do czynienia z dużą różnorodnością.

Nadrzędną funkcją bodźców wizualno-werbalnych w materiale audiowizualnym – zarówno w filmach jak i w grach komputerowych – jest budowanie i „uautentycznianie” świata przedstawionego. Istnieje jednak podgrupa przypadków pełniących szereg dodatkowych funkcji. W omówionym powyżej przykładzie z plakatem, można mówić o funkcji humorystycznej. Z podobnym wykorzystaniem

---

<sup>3</sup> Elementy wizualne tłumaczone w formie napisów są powszechnie zapisywane inaczej niż przekład treści wypowiedzianych w filmie – na przykład wersalikami.

elementów wizualno-werbalnych mamy do czynienia w grach wideo. Poniższy zrzut ekranu z gry *Tom Clancy's The Division 2*<sup>4</sup> pokazuje dość niestandardowy tekst na porzuconym transparencie (il. 3). Inny przykład wykorzystania kodowego wizualnie języka, jednocześnie nieoptymalnie zaprezentowanego i ograniczającego liczbę graczy, która się z nim zapozna, widzimy na kolejnej ilustracji (il. 4). Jeden z cytatów, który gracz może odczytać na plakacie przytacza słowa Toma Clancy'ego. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że Clancy współtworzył studio, które opracowało grę, a dodatkowo jego nazwisko figuruje w tytule owej gry.



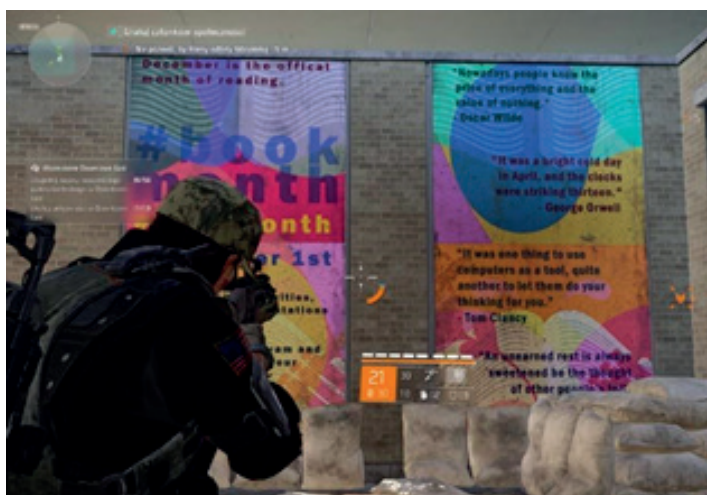
II. 3. Napis „ANGRY SIGN”

Źródło: *Tom Clancy's The Division 2*, 2019

---

<sup>4</sup> Przykłady pochodzą z badań nad grami wideo i ich lokalizacją prowadzonych z Krzysztofem Hejdukciem.





#### II. 4. Cytat z Toma Clancy'ego

Źródło: *Tom Clancy's The Division 2*, 2019

Powyższe przykłady ilustrują zastosowania elementów wizualno-werbalnych, które niewątpliwie wnoszą dodatkową warstwę znaczeniową, jednak mogą nie wpływać zasadniczo na interpretację fabuły gry lub filmu. Nietrudno jednak wskazać przypadki nieoptymalnie dostępnych elementów wizualno-werbalnych, które wprowadzają do fabuły dodatkowe tropy interpretacyjne

Chciałbym to pokazać na przykładzie zaczerpniętym z amerykańskiego serialu *Breaking Bad*. Głównym bohaterem jest Walter White – pięćdziesięcioletni żonaty nauczyciel chemii w liceum, jednocześnie pracujący w myjni samochodowej. Warto nadmienić, że sytuacja zawodowa i związana z nią sytuacja rodzinna Waltera jest jedną z osi filmu i stanowi punkt wyjścia akcji tej produkcji. W jednej z pierwszych scen pierwszego odcinka serialu główny bohater wstaje o piątą rano i w ciemności ćwiczy na stepperze z pewnym wysiłkiem i zniechęceniem. W pewnym momencie pokasłuje i przerywa ćwiczenie, patrząc w nieokreślony jeszcze dla widza punkt przed sobą. Kolejne ujęcie ujawnia, że Walter skierował wzrok na ścianę i wiszącą tam tabliczkę, która prezentowana jest widzowi na dwóch ujęciach, jak widzimy na ilustracjach poniżej.



II. 5. Bodźce wizualno-werbalne jako tropy interpretacyjne  
Źródło: *Breaking Bad*, 2008-2013



II. 6. Bodźce wizualno-werbalne jako tropy interpretacyjne  
Źródło: *Breaking Bad*, 2008-2013

Sama tabliczka nie spełnia kryterium nieoptymalnej dostępności, ponieważ twórcy filmu w jednoznaczny sposób nakierowują na nią uwagę odbiorców. Można tu jednak mówić o nieoptymalności, jeśli weźmiemy pod uwagę ilość tekstu i czas jego wyświetlania – w przypadku pierwszego ujęcia (il. 5) – oraz o ostrość tekstu – w drugim ujęciu (il. 6). Z pierwszego ujęcia widz jest w stanie dowiedzieć się, że chodzi o wyróżnienie przyznane Walterowi. Możemy też między innymi przeczytać, że instytucją przyznającą owo wyróżnienie było „Science Research Center” zlokalizowane w „Los Alamos, New Mexico”. W oficjalnych napisach oferowanych przez serwis Netflix tekst z pierwszego ujęcia pozostawiono bez tłumaczenia – pojawia się ono przy drugim ujęciu i wygląda następująco:

## RADIOGRAFIA PROTONOWA

### NAGRODA NOBLA

Takie tłumaczenie oddaje elementy oryginału, które są optymalnie dostępne, pomijając rozpoznawalny międzyjęzykowo rok, pojawiający się w zapisie liczbowym. Trzeba jednak nadmienić, że w tym ujęciu mamy do czynienia z ciekawym zabiegiem operatorskim, za sprawą którego tekst zaprezentowany na ekranie jest zróżnicowany pod względem ostrości i czytelności. W polskich napisach pominięto tekst nieostry, który jednak daje się odczytać w wersji wyjściowej, i z którego mamy możliwość się dowiedzieć, że nagroda została przyznana głównemu bohaterowi za jego wkład w badania, za które przyznano (niekoniecznie jemu) Nagrodę Nobla („contributor to research awarded the Nobel Prize”).

Polskojęzyczny wariant docelowy nie oddaje tego niuansu – który ma przecież bardzo poważne implikacje dla konstruowania znaczeń w tym i kolejnych odcinkach serialu – i tym samym wprowadza widza opierającego interpretację na przekładzie w błąd. Trzeba przyznać, że wspomniane rozwiązanie operatorskie sprawia, iż „Nagroda Nobla” wizualnie wybija się na pierwszy plan, co część widzów oglądających film bez napisów także zinterpretuje błędnie. Mimo wszystko oryginał właśnie zostawia miejsce na interpretację, nie wskazując jednoznacznie, że Walter H. White był laureatem tej nagrody w 1985 roku. Asymetrię międzyjęzykowej recepcji wzmacnia tu jeszcze wspomniany całkowity brak tłumaczenia tekstu dostrzegalnego w ujęciu pierwszym, z którego widz ma szansę dowiedzieć się choćby, że rzczone wyróżnienie nie pochodziło od Akademii Szwedzkiej.

Podsumowując tę część rozważań, trzeba odnotować, że przytoczone przykłady dają obraz elementów werbalno-wizualnych jako starannie przemyślanych i wprawnie wprowadzanych do dzieła filmowego przez twórców. Zdarzają się jednak przypadki dobitnie świadczące o tym, że nie zawsze twórcy wykazują się dbałością w tym zakresie, a wręcz być może nie doceniają widza. Taki przykład z serialu *Skazany na śmierć* (*Prison Break*) przywołuje Bogucki (2020: 42–43). W gazecie, którą czyta jeden z bohaterów widzimy nagłówek bezpośrednio odnoszący się do akcji filmu. Jednak w tej samej gazecie widz jest w stanie odczytać tekst pochodzący najprawdopodobniej ze specjalistycznego czasopisma naukowego, skąd został przyklejony, aby wypełnić gazetę treścią. Zatem chcąc zminimalizować własny wysiłek twórcy nie dochowali staranności i założyli, że i odbiorcy nie zdecydują się na dodatkowy wysiłek, tj. nie skierują uwagi na tekst nieoptymalnie dostępny.

### 2.2.2. Bodźce werbalno-dźwiękowe

Identyfikację problemu jako kluczową fazę procesu decyzyjnego tłumacza możemy także rozpatrywać w szerszym ujęciu, uwzględniając bodźce językowe w formie dźwiękowej. Posłużę się tu przykładem „oczywistego” czasownika angielskiego *to like*. Określając ten leksem roboczo mianem „oczywistego” mam na myśli wynikającą z frekwencji powszedniość i fakt, że jest on przyswajany na wczesnym etapie akwizycji języka angielskiego. Zdawać by się mogło, że także w kontekście przekładowym ów leksem nie powinien nastroczać kłopotów. Okazuje się jednak, że tłumacząc dialogi filmowe wykorzystujące konstrukcje z czasownikiem *to like*, tłumacz, nie identyfikując problemu, może zaproponować nieoptymalny wariant docelowy. Problem w tym wypadku wynika z niedookreśloności wyrażen typu „Lucy likes Tom”, w którym, bazując wyłącznie na danych językowych, nie jesteśmy w stanie jednoznacznie stwierdzić, czy optymalniejszym przekładem będzie któreś z wyrażen zbliżonych do „Lucy lubi Toma” czy „Lucy podoba się Tom”. Rzecz w tym, że w języku polskim trudniej niż w angielskim zachować ową niedookreśloność bez uszczerbku dla naturalności lub długości wypowiedzi. Wybierając pomiędzy ujednoznaczniającymi wariantami, tłumacz ma jednak na podorzędziu dane, które znacznie ułatwiają zoptymalizowanie wyboru. Poniżej przytaczam fragment dialogu z filmu *About Time* (*Czas na miłość*) pomiędzy dwojgiem młodych ludzi rozpoczynających znajomość. Materiał filmowy ze sceną prezentującą całą rozmowę wykorzystałem w badaniach, w których adepci przekładu proponowali tłumaczenie na język polski (Deckert 2015).

Mary: You really like me? Even my frock?

Tim: I love your frock.

Mary: And my hair? It's not too brown?

Tim: I love brown.

W tym przypadku wybór powinien paść na wyrażenia zbliżone do „podobania się”. Po pierwsze za takim wyborem przemawia szerszy ogląd dialogu, gdzie czasownik *to like* łączy się najpierw z osobą („You really like me?”), a następnie z przedmiotem („Even my frock?”), a takie połączenie nie jest skonwencjonalizowane w języku polskim w przypadku czasownika *lubić* w odniesieniu do znaczeń, których spodziewamy się w tej wymianie zdań, tj. należy tu wychwycić różnicę pomiędzy takimi wyrażeniami jak „Lubisz moją sukienkę?”, a „Podoba ci się moja sukienka?”. Po drugie przedstawiony w filmie kontekst dialogu oraz relacji pomiędzy bohaterami – wzmocniony ich zachowaniem niewerbalnym w czasie rozmowy – dość czytelnie wskazuje, że chodzi tu o znaczenie bliższe „podobaniu się” niż „lubieniu”. Jednak aż 56,14% spośród 57 badanych wybrało wariant tłumaczeniowy kodujący „lubienie”. Twierdziłbym, że to właśnie niezidentyfikowanie potrzeby podjęcia kontrolowanej decyzji skutkuje takim

tłumaczeniem. Uczestnicy badania wykazywali silną tendencję do optowania za wariantem, który jest lepiej interlingwalnie utrwalony niż wariant konkurencyjny, ponieważ nie zdają sobie sprawy, że problem istnieje. Trudno byłoby bowiem obronić tezę, że ktoś z badanych nie posiadał wiedzy o istnieniu dwóch wyżej wyodrębnionych sensów lub że językowe wyrażenie opcji innej niż „lubienie” byłoby problematyczne.

### 3. Automatyzm procesu decyzyjnego

Przenosząc dyskusję z płaszczyzny języka i przekładu na jeszcze szerzej pojmowane procesy poznawcze, fazę identyfikacji problemu można wpisać w model dwutorowego poznania postulowany i intensywnie rozwijany w psychologii poznawczej (Wason, Evans 1975; Evans 1989; 2010; Evans, Frankish 2009, Stanovich 2011; Evans, Stanovich 2013). W teorii (teoriach) podwójnego procesu wyszczególnia się dwa tryby poznawcze różniące się stopniem zautomatyzowania – tryb szybki, bezrefleksyjny, niekontrolowany i intuicyjny (nazywany Systemem/Typem 1), z jednej strony, i tryb wolniejszy, refleksyjny, przebiegający pod kontrolą i analityczny (Typ/System 2), z drugiej strony.

Instrumenty zaproponowane przez Fredericka (2005), a następnie przez Thomson i Oppenheimera (2016) pozwalają w stosunkowo prosty sposób określić tendencję badanych do podejmowania decyzji w trybie automatycznym. Zadaniem badanych jest udzielenie odpowiedzi na kilka pytań, przy czym każde jest sformułowane w taki sposób, aby jako pierwszą indukować odpowiedź nieprawidłową. Na przykład przy poniższym pytaniu badani mogą w różnym stopniu wykazywać się tendencją do udzielania odpowiedzi „na pierwszej pozycji”:

Jeżeli biorąc udział w wyścigu, wyprzedzisz osobę biegnącą na drugiej pozycji, to na której pozycji się znajdziesz? (Thomson, Oppenheimer 2016: 101; tłum. MD)

Przy tego typu pytaniach bazujących na prostych zagadkach interesująca jest naturalnie reakcja poznawcza, to znaczy choćby to, czy u wszystkich badanych uniwersalnie pierwsza nasuwająca się odpowiedź jest błędna, ale równie ciekawe jest zestawienie nasuwającej się automatycznie odpowiedzi intuicyjnej z odpowiedzią, której badani ostatecznie udzielają. Tu znaczenie będzie miała forma, w jakiej przeprowadzany jest test. Przeprowadzenie testu w formie pisemnej dawałoby badanym możliwość dość szczegółowego przeanalizowania zagadki, a nawet rozwiązania jej na piśmie, co może być znacznym ułatwieniem w przypadku bardziej bazującego na obliczeniach matematycznych instrumentu

opracowanego przez Fredericka. Jeśli badani mogą udzielić odpowiedzi nieśpiesznie i nadal optują za (nieprawidłową) odpowiedzią intuicyjną, to istnieją solidne podstawy, aby twierdzić, że mamy do czynienia z silnie zakorzenionym automatyzmem.

#### 4. Uwagi końcowe

Mechanizmy identyfikacji problemu podczas tłumaczenia zasługują na uwagę, ponieważ kształtują jakość tłumaczenia, a często ją warunkują. Jak starałem się pokazać, owe mechanizmy można rozpatrywać na przykład w kategoriach uważnego przetwarzania materiału audiowizualnego ze szczególnym uwzględnieniem przypadków, gdzie językowe bodźce wizualne nie są optymalnie dostępne, co po ich (potencjalnym) zarejestrowaniu przez tłumacza stawia go przed trudną decyzją. Jej trudność nie polega jednak na zoptymalizowaniu wyboru pomiędzy dostępnymi wariantami docelowymi, a na wyborze, czy jakikolwiek wariant powinien zostać odbiorcom zaprezentowany. Z kolei w przypadkach silnie zautomatyzowanych zachowań tłumaczeniowych centralna wydaje się umiejętność modulowania pomiędzy dwoma trybami poznawczymi. Zasadniczo pożądane jest funkcjonowanie w Systemie 1 i przekazywanie Systemowi 2 do przetworzenia zadań poznawczych, z którymi System 1 mógłby sobie nie poradzić. Rzecz w tym, żeby w toku budowania kompetencji tłumaczeniowej zostać uwrażliwionym na takie sytuacje i ich cechy charakterystyczne. Płaszczyzną dla tych dociekań jest naturalnie dydaktyka przekładu. Istotnie, zagadnienie identyfikacji problemu pojawia się w definicji ekspertyzy tłumaczeniowej (ang. *translation expertise*) u Shreve'a i Lacruz, którą ci autorzy definiują jako „zwiększona zdolność rozpoznawania problemów tłumaczeniowych i zwiększona umiejętność efektywnego rozwiązywania problemów transferu przez zastosowanie uschematyzowanej wiedzy i sproceduralizowanych metod rozwiązywania problemów” (2017: 129; tłum. MD).

Wracając do tytułu tego rozdziału, typ wyzwań tłumaczeniowych, o których traktuje tekst, można nazwać „nieoczywistymi oczywistościami”. Są to bowiem przypadki użycia języka, które nie stanowią wyzwania tłumaczeniowego w powszechnym rozumieniu – nie bazują choćby na terminologii, która mogłaby być obca tłumaczowi, czy na wymagających zabiegach formalnych (np. rymy). Zaproponowanie wariantu docelowego w wąskim sensie nie jest zadaniem wymagającym, dlatego też możemy nazwać je „oczywistymi”. „Nieoczywistość” tych problemów i wynikająca z niej trudność przekładowa jest powiązana z wcześniejszym

etapem procesu przekładu – detekcją samego problemu wymagającego decyzji. Paradoksalnie możemy więc mieć do czynienia z sytuacją, gdzie próba rozwiązania zadania z pozoru łatwego będzie się kończyć niepowodzeniem częściej, niż próba rozwiązania zadania jawnie trudnego.

## Bibliografia

- Alves, F., Jakobsen, A.L. (red.) 2020. *The Routledge Handbook of Translation and Cognition*, Londyn: Routledge.
- Angelone, E., Shreve, G.M. 2011. „Uncertainty Management, Metacognitive Bundling in Problem Solving and Translation Quality”, [w:] S. O’Brien (red.), *Cognitive Explorations of Translation*, Londyn: Continuum, 108–130.
- Bogucki, Ł. 2020. *A Relevance-Theoretic Approach to Decision-Making in Subtitling*, Londyn: Palgrave Macmillan.
- Deckert, M. 2015. „The automated interlingual mapping effect in trainee subtitlers”, *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 24, 28–43.
- Deckert, M., Jaszczuk, P. 2019. „Subtitling choices and visual attention: a viewer perspective”, *Intralinea* 21, [http://www.intralinea.org/specials/article/subtitling\\_choices\\_and\\_visual\\_attention\\_a\\_viewer\\_perspective](http://www.intralinea.org/specials/article/subtitling_choices_and_visual_attention_a_viewer_perspective) (dostęp 26.10.2020).
- Delabastita, D. 1989. „Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics”, *Babel* 35 (4), 193–218.
- Díaz-Cintas, J. 2020. „The Name and Nature of Subtitling”, [w:] Ł. Bogucki, M. Deckert (red.), *The Palgrave Studies in Translating and Interpreting*, Londyn: Palgrave Macmillan, 149–171.
- Evans, J.St.B.T. 1989. *Bias in human reasoning: causes and consequences*, Brighton: Erlbaum.
- Evans, J.St.B.T. 2010. *Thinking twice: two minds in one brain*, Oksford: Oxford University Press.
- Evans, J.St.B.T., Frankish, K. (red.) 2009. *In Two Minds: Dual Processes and Beyond*, Oksford: Oxford University Press.
- Evans, J.St.B.T., Stanovich, K.E. 2013. „Dual-process theories of higher cognition: advancing the debate”, *Perspectives on Psychological Science* 8, 223–241, <https://doi.org/10.1177/1745691612460685>
- Frederick, S. 2005. „Cognitive reflection and decision making”, *Journal of Economic Perspectives* 19 (4), 25–42, <https://doi.org/10.1257/089533005775196732>
- Jarniewicz, J. 2018. *Thumacz między innymi. Szkice o przekładach, językach i literaturze*, Wrocław: Ossolineum.
- Lacruz, I., Jääskeläinen, R. (red.) 2018. *Innovation and expansion in translation process research*, Amsterdam: John Benjamins.
- Langacker, R.W. 2008. *Cognitive Grammar: A Basic Introduction*, Nowy Jork: Oxford

University Press.

- McEwan, I. 1998. *Amsterdam*, London: Jonathan Cape.
- McEwan, I. 2011. *Amsterdam*, przekł. R. Sudół, Warszawa: Albatros.
- Matamala, A., Orero, P. 2015. „Text on screen”, [w:] A. Remael, N. Reviere, G. Vercauteren (red.), *Pictures painted in Words: ADLAB Audio Description guidelines*, <http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html#text-screen> (dostęp 26.10.2020).
- Muñoz Martín, R. 2017. „Looking Toward the Future of Cognitive Translation Studies”, [w:] J.W. Schwieter, A. Ferreira (red.), *The Handbook of Translation and Cognition*, Hoboken: Wiley-Blackwell, 555–572.
- Muñoz Martín, R. (red.) 2016. *Reembedding translation process research*, Amsterdam: John Benjamins.
- Risku, H. 2017. „Ethnographies of Translation and Situated Cognition”, [w:] J.W. Schwieter, A. Ferreira (red.), *The Handbook of Translation and Cognition*, Hoboken: Wiley-Blackwell, 290–310.
- Schwieter, J.W., Ferreira, A. (red.) 2017. *The Handbook of Translation and Cognition*, Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Sperber, D., Wilson, D. 1986/1995. *Relevance: Communication and Cognition*, Oksford: Blackwell.
- Stanovich, K.E. 2011. *Rationality and the reflective mind*, Nowy Jork: Oxford University Press.
- Thomson, K.S., Oppenheimer, D.M. 2016. „Investigating an alternate form of the cognitive reflection test”, *Judgment and Decision Making* 11 (1), 99–113.
- Venuti, L. 1995. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, Londyn: Routledge.
- Wason, P.C., Evans, J.St.B.T. 1975. „Dual processes in reasoning?”, *Cognition* 3 (2), 141–154, [https://doi.org/10.1016/0010-0277\(74\)90017-1](https://doi.org/10.1016/0010-0277(74)90017-1)
- Whyatt, B. (red.) 2016. *Language processing in translation*, [nr specjalny] *Poznań Studies in Contemporary Linguistics* 52 (2).
- Wilss, W. 1996. *Knowledge and Skills in Translator Behavior*, Amsterdam: John Benjamins.
- Zabalbeascoa, P. 2008. „The nature of the audiovisual text and its parameters”, [w:] J. Díaz-Cintas (red.), *The Didactics of Audiovisual Translation*, Amsterdam: John Benjamins, 21–37.

## Inne:

- About Time* (pol. *Czas na miłość*), reż. Richard Curtis, 2013.
- Breaking Bad*, pomysłodawca serii Vince Gillian, 2008–2013.
- Less than Human*, reż. Steffen Bang Lindholm, The Animation Workshop, 2016.
- Prison Break* (pol. *Skazany na śmierć*), pomysłodawca serii Paul Scheuring, 2005–2009.
- Tom Clancy's The Division 2*, Ubisoft, 2019.