

„Przekłady Literatur Słowiańskich”. T. 9, cz. 1

ISSN 1899-9417 (wersja drukowana)

ISSN 2353-9763 (wersja elektroniczna)

DOI 10.31261/PLS.2018.09.01.07



Pinocchio in Emojitaliano

Przekład eksperymentalny w kulturze zwrotu wizualnego i performatywnego

Pinocchio in Emojitaliano

An Experimental Translation in the Culture of the Visual and Performative Turn

Katarzyna Majdzik



<https://orcid.org/0000-0002-0532-4587>

UNIVERSITY OF SILESIA IN KATOWICE

katarzyna.majdzik@us.edu.pl

Data zgłoszenia: 29.06.2018 r. | Data akceptacji: 13.08.2018 r.

ABSTRACT | The article discusses the experimental translation of the classic of children's literature — *Pinocchio* (*La storia di un burattino*) by Carlo Collodi — from Italian into an artificially created language of the *emoji* signs. The translation was discussed in the context of other translations of literature into *emoji* signs and experimental translation in general. This originally new-media translation illustrates the cultural transformations of modernity and can be understood as an expression of the iconic (visual) and performative turn in the humanities.

KEYWORDS | Pinocchio, Carlo Collodi, experimental translation, intersemiotic translation, iconic turn, performative turn

W listopadzie 2017 roku nakładem toskańskiego wydawnictwa „apice libri” ukazał się nowy przekład *Pinokia* Carla Collodio (na podstawie pierwotnej wersji książki pt. *La storia di un burattino*). Zastanawiać może, skąd wziął się pomysł na wydanie we Włoszech dziecięcej klasyki w przekładzie. Nie mamy tu wszakże do czynienia z przekładem wewnątrzjęzykowym czy współczesniającym (przynajmniej nie w klasycznym rozumieniu) — jak moglibyśmy spekulować — lecz z eksperymentem translatorycznym (przekładem intersemiotycznym). Wiele wyjaśnia już tytuł publikacji — *Pinocchio in Emojitaliano*. Książka została przetłumaczona na „język” internetowych *emoji*. Przekład powstał pierwotnie jako projekt naukowy, a jego autorami są włoscy językoznawcy: Francesca Chiusaroli (Uniwersytet w Maceracie), Johanna Monti (Uniwersytet w Neapolu „L’Orientale”) i Federico Sangati (niezależny badacz, związany wcześniej m.in. z Uniwersytetem Edynburskim).

„Nowy *Pinokio*” ukazał się drukiem, ale jego proveniencja jest bezsprzecznie cyfrowa. Stworzony w oparciu o swoisty kod internetowy, powstał dzięki aktywności wielu podmiotów na platformie Twitter. Główne prace nad projektem odbywały się w 2016 roku, gdy F. Chiusaroli przez wiele miesięcy wysyłała codziennie tzw. *tweety* (wiadomości tekstowe na platformie Twitter) z fragmentami arcydzieła Collodio, a użytkownicy platformy (i współautorzy projektu „słownika”) próbowali przedstawić ekwiwalentne treści za pomocą znaków *emoji* (nazywanych także mylnie „emotikonami”). Pod koniec dnia wybierano rozwiązania, które uznawano za najtrafniejsze, i w ten sposób budowano nowy kod¹.

Nazwa *emoji*² pochodzi z języka japońskiego i oznacza piktogram (jap. 絵 *e* — „obraz”, 文 *mo* — „pisać” i 字 *ji* „litera”)³. Jednak jego fałszywa etymologia (*emoji* lub stosowanego często zamiennie określenia *emotikon*) wskazuje na angielski leksem *emotion* („emocje”) i faktycznie powszechnie uważa się, że obrazki te mają służyć przede wszystkim komunikowaniu stanów emocjonalnych lub też przyspieszeniu przekazu. Jak zauważa Ewa Szczęśna:

Komunikację cyfrową cechuje tendencja do maksymalnego semiotycznego urozmaicenia warstwy przedstawień przy jednoczesnej tendencji do uproszczenia

- 1 F. Chiusaroli, 2017: *Tradurre „Pinocchio” in „Emojitaliano”*. W: *Pinocchio in Emojitaliano*. F. Chiusaroli, J. Monti, F. Sangati, tłum. Sesto Fiorentino, „apice libri”, s. 5—18.
- 2 *Emotikon* powstaje ze znaków dostępnych na klawiaturze (jest np. kombinacją znaków interpunkcyjnych albo liter), *emoji* zaś to gotowy obraz (pierwotnie powstały na siatce 12 x 12 pikseli) dostępny po przełączeniu klawiatury na odpowiedni kod.
- 3 Por. m.in. [hasło] *Emoji*. W: *Wikipedia*. Dostępne w Internecie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Emoji> [dostęp: 8.07.2018]. Por. także: C. Taggart, 2015: *New Words for Old: Recycling Our Language for the Modern World*. London, Michael O’Mara Books, s. 77.

(redukcji) formy. Łączenie tych tendencji jest tylko pozornie antynomiczne. W istocie urozmaicenie semiotyczne sprzyja jednoczesnej aktywizacji rozmaitych form percepcji angażującej zmysły i ciało (wzrok, słuch, dotyk) i form poznania (poznanie dyskursu liczbowego, słownego, obrazowego), natomiast redukcja znaku (przejawiająca się na przykład w stosowaniu akronimów czy uproszczonych znaków ikonicznych) wpisuje się w dążenie do nieustannej symplifikacji i przyspieszania przebiegu komunikacji⁴.

Emoji to ideogramy stosowane przez użytkowników Internetu i aplikacji mobilnych w procesie komunikacji cyfrowej. Przedstawiają rozmaite wizerunki twarzy, przedmioty, miejsca, rodzaje pogody, rośliny, zwierzęta, znaki ostrzegawcze (np. drogowe) itp. Ich wygląd i spektrum wyboru różnią się nieznacznie w zależności od używanej aplikacji i systemu operacyjnego (identyfikację *emoji* umożliwia lista sporządzona i uzupełniana przez Unicode Consortium⁵ oraz strony internetowe w rodzaju *emojipedia.org*), są jednak częścią Unikodu (ang. Unicode), czyli komputerowego zestawu znaków, mającego w założeniu obejmować wszystkie pisma istniejące na świecie. Za twórcę *emoji* uważa się Shigetakę Kuritę⁶, który w 1999 roku zaprojektował pierwsze znaki dla japońskiego operatora sieci komórkowych (czerpiąc inspirację z mangi, pisma chińskiego i znaków ulicznych). Wiele *emoji* odwoływało się początkowo do japońskich pojęć i wyobrażeń symbolicznych (kulturowych), z czasem jednak zyskały wymiar uniwersalny (wraz z wprowadzeniem do aplikacji mobilnych). Tym samym doszło do rekontekstualizacji i zmiany znaczenia wielu *emoji* (które i tak przecież bywa migotliwe i (inter)subiektywne⁷).

4 E. Szczęsna, 2018: *Cyfrowa semiopoetyka*. Warszawa, IBL PAN, s. 132—133.

5 Dostępne w Internecie: http://www.unicode.org/emoji/charts/full-emoji-list.html?utm_source=mobirank.pl&utm_medium=artykul&utm_campaign=lista-emoji [dostęp: 8.07.2018].

6 *The inventor of emoji on his famous creations* [wywiad]. Dostępne w Internecie: <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/27/emoji-inventor-shigetaka-kurita-mo-ma-new-york-text> [dostęp: 7.07.2018]. Por. także: *Shigetaka Kurita: the Man who Invented Emoji*. Dostępne w Internecie: <https://edition.cnn.com/style/article/emoji-shigetaka-kurita-standards-manual/index.html> [dostęp: 7.07.2018].

7 O zmianie znaczenia *emoji* przez użytkowników względem pierwotnego zamysłu twórców zob. <https://www.polityka.pl/galerie/1677752,1,21-emojikonow-ktorych-uzywamy-niezgodnie-z-ich-znaczeniem.read> [dostęp: 8.07.2018]. O różnych znaczeniach przedstawień ikonicznych i symbolicznych ukazywanych za pomocą *emoji* zob. <http://lifehacking.pl/sloownik-znaczenie-emoji/> [dostęp: 8.07.2018]. Przytoczone tu przykłady nie opierają się na analizie naukowej.

Emoji i przekład

W 2015 roku Oxford Dictionaries ogłosiło emoji przedstawiającą *face with tears of joy* („twarz ze łzami radości”) słowem roku, zaś termin *emoji* (oprócz *Oxford Dictionary*) odnajdziemy także w klasycznym słowniku języka włoskiego Nicoli Zingarellego (wyd. 2017). Inżynierowie związani z serwisem społecznościowym Instagram informują o ciągłym wzroście użycia *emoji*, które pojawiają się w nawet 60% wpisów (tzw. postów) na Instagramie (dane dla Norwegii). Podobnie Oxford Dictionaries Corpus odnotowuje lawinowy wzrost od 2014 do 2015 roku stosowania *emoji* przez użytkowników angielszczyzny⁸, co ma prowadzić do przeobrażeń zwyczajów językowych (*emoji* coraz częściej zastępują wykorzystywane w komunikacji internetowej akronimy i wypierają stopniowo internetowy slang)⁹.

Emoji wdziera się w przestrzeń muzealną i zawiera mariaże z różnymi dziedzinami sztuki. Zestaw 176 pierwotnych *emoji* autorstwa S. Kurity stanowi ekspozycję w prestiżowej nowojorskiej galerii sztuki MoMA¹⁰. W sieci powstaje „poezja” *emoji* — zestawienia obrazków stanowiące zamkniętą całość, układają się w historii („wiersze” często mają pewną „narrację”) lub opierają się na skojarzeniach, grze symboli *etc.*¹¹. W Internecie znaleźć można ponadto tłumaczenia na *emoji* poezji Emily Dickinson (projekt na Twitterze *Emoji Dickinson*), „rebusowe” przekłady wierszy Williama Blake’a *The Tiger!*, Walta Whitmana

8 Por. <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2015> [dostęp: 7.07.2018]. Firmy, których działalność związana jest z Internetem, podejmują badania kontekstów użycia tych znaków, próbując ustalić ich semantykę, by w efekcie móc zaproponować użytkownikom narzędzi cyfrowych już nawet pewne zestawienia tych „ikon” będące bardziej złożonymi gotowymi komunikatami obrazkowymi (co ma przypominać „słownik pomocniczy”). Por. <https://www.iol.co.za/sunday-tribune/lifestyle/instagram-plan-to-decode-emoji-1860569> [dostęp: 5.07.2018]; <https://gadzetomania.pl/57421,emoji-nowy-jezyk-internetu-pismo-obrazkowe-wystepuje-w-polowie-komentarzy> [dostęp: 5.07.2018].

9 M. Isaac, [online]: *The Rise of Emoji on Instagram is Causing Language Repercussions*. Dostępne w Internecie: <https://bits.blogs.nytimes.com/2015/05/01/the-rise-of-emoji-on-instagram-is-causing-language-repercussions/> [dostęp: 7.07.2018].

10 Wystawa pt. *Inbox: The Original Emoji*, by Shigetaka Kurita. The Museum of Modern Art. December 9, 2016—March 12, 2017 (Shigetaka Kurita, NTT DOCOMO. *Emoji* [original set of 176]. 1998—99. Software and digital image files. Gift of NTT DOCOMO Inc., Japan). Portal Mobirank.pl informuje o planach wydania drukiem książki katalogującej 176 *emoji* S. Kuritaki. Zob. <https://mobirank.pl/2018/05/01/kolekcja-176-oryginalnych-emoji-w-jednej-ksiazce/> [dostęp: 7.07.2018].

11 Por. <http://emojipoems.tumblr.com/page/3> [dostęp: 7.07.2018].

O *Captain! My Captain!*, Philipa Larkina *This Be the Verse*¹² czy przemowy Baracka Obamy.

Nie brak wreszcie projektów translatorycznych, lokujących się na pograniczu sztuki słowa (translacji) i sztuk plastycznych (w ich cyfrowej odmianie). Mam na myśli prace Joe Hale'a, który stworzył serię plakatów-przekładów klasyki literatury dziecięcej¹³, między innymi: *Wonderland* (2014) — przekład *Alicji w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla, *Neverland* (2015) — *Przyczyny Piotrusia Pana* Jamesa Matthew Barriego. J. Hale twierdzi, że enigmatyczność i nonsensy *Alicji w Krainie Czarów* aż proszą się o zapis za pomocą *emoji*, bo te tworzą „efekt wizualny, który przekazuje szaloną naturę oryginału [tłum. — K.M.]”¹⁴. W 2015 roku J. Hale stworzył kolejny plakat — *Pleasureland* — który jest przekładem *Pinokia* Carla Collodiego. Włoskie wydanie to drugie tłumaczenie powieści o drewnianym pajacyku na język *emoji*. Mamy zatem do czynienia z serią przekładową na kod *emoji* i to powstała w dość krótkim czasie dwóch lat (2015 — praca J. Hale'a, 2017 — praca włoskich lingwistów).

W Internecie utwory *emoji* i *emoji*-przekłady funkcjonują jako żarty, zagadki, łamigłówki, ale potrafią też skłonić do namysłu nad naturą przedstawiania, istotą sztuki, stawiają pytania filozoficzne, demaskują stereotypy. Funkcja ludyczna zdaje się jednak dominująca.

W 2010 roku Fred Beneson wydał drukiem przekład na kod *emoji* klasyki Hermana Melville'a. *Emoji Dick* powstał jako efekt pracy wielu anonimowych twórców na platformie crowdsourcingowej Amazon Mechanical Turk. Podczas prac nad przekładem najpierw tłumaczono fragmenty *Moby Dicka*, a potem w drodze głosowania wybierano najlepsze przekłady.

Ewa Szczęsna wymienia trzy rodzaje przekładu cyfrowego¹⁵: digitalizacja (przekład medialny; utwory zyskują ramę ergodyczną), przekład hipertekstowy (w tym przekład hipertekstu literackiego bądź przekład hipertekstowy właściwy) i cyfrowy przekład intersemiotyczny (przekłady tradycyjnej literatury na cyfrowe formy wieloznakowe, animacje). Omówione przeze mnie przekłady należałoby zaliczyć do tego trzeciego rodzaju. Badaczka opowiada się zdecydowanie

12 N. Spiegelman, R. Rankin-Gee, [online]: *Emoji Poetry Contest*. Dostępne w Internecie: <https://www.theparisreview.org/blog/2017/08/18/emoji-poetry/> [dostęp: 7.07.2018].

13 Prace Joe Hale'a można obejrzeć (i zakupić) w Internecie: <https://joe hale.bigcartel.com/products> [dostęp: 7.07.2018].

14 *Author Translates All of 'Alice in Wonderland' into Emojis*, [online]. Dostępne w Internecie: https://creators.vice.com/en_us/article/ez5vd4/author-translates-all-of-alice-in-wonderland-into-emojis [dostęp: 7.07.2018].

15 Przy czym należy zaznaczyć, że chodzi tu o przypadki przekładu twórczego, nie zaś o posługiwanie się programami translatable (o ile nie jest twórcze) czy działania technologiczne jak skanowanie czy wpisywanie tekstu do komputera przy użyciu klawiatury.

za twórczym charakterem aktu przekładu digitalnego, co lokuje ten fenomen blisko innych cyfrowych form ekspresji (artystycznej), jak sztuka internetowa, poezja cyfrowa (cyberpoezja):

Przekład cyfrowy jest wielopłaszczyznową, twórczą transformacją. Transformacyjny charakter przekładu digitalnego ujawnia się na różnych płaszczyznach: semiotycznej, technologicznej, kulturowej, inwencji i intencji tłumacza. Przekaz uzyskany w efekcie takiego przekładu jest reprezentacją tekstu wyjściowego. Reprezentacja ta rozciąga się od interpretacji imitujących, poszukujących analogii przez świadome reinterpretacje i zabiegi metaprzekładowe, aż do swobodnych parafraz, użyć, zamierzonych gier z pierwowzorem. Wszystkie formy przekładu cyfrowego są adaptacjami¹⁶.

Mianem przekładu cyfrowego obejmuje się — najogólniej rzecz biorąc — te formy transformacji tekstu, w których zaangażowanie technologii cyfrowych ma charakter twórczy. Włoski *Pinokio* jednak jest tu przypadkiem granicznym. I to nie dlatego, że został ostatecznie wydany drukiem, co wyrwało go z pierwotnego środowiska cyfrowego. Modelowe cyfrowe przekłady intersemiotyczne polegają na transformacji tekstu za pomocą twórczego oprogramowania, wykreowanych narzędzi technologicznego przetwarzania tekstu. Tymczasem praca nad przekładami *emoji* polega na wyborze dokonywanym przez jakiś podmiot ludzki (nie zaś zaprojektowany algorytm). Choć dysponuje on ograniczoną liczbą znaków, gdyż „Każyż z użytkowników [...] Internetu [...] ma do dyspozycji (wyboru) jedynie zestaw możliwości, który wcześniej przewidzieli programiści — autorzy”¹⁷.

Jeszcze szerszy kontekst dla omawianych problemów stanowią także inne, nie tylko cyfrowe, przekłady eksperymentalne czy tzw. post-przekłady (jak je nazywa Edwin Gentzler), w których tłumaczenie łączy się z praktykami artystycznymi. Ewolucję nowoczesnej sztuki przekładu przedstawia T. Brzostowska-Tereszkiewicz jako

serię mutacji od mimetycznej iluzji, poprzez rozpad iluzji w translatorskim paradygmacie awangardowym, do przekładów-centonów, abstrakcyjnych instalacji metaprzekładowych i metawierszy-objektów, które (przynajmniej w rozpoznaniu niektórych badaczy) przypieczętowują zwrot ku postmodernizmowi w praktyce translatorskiej¹⁸.

16 E. Szczęsna, 2018: *Cyfrowa semiopoetyka...*, s. 333.

17 P. Celiński: *Wyzwania hipertekstu — granice nieograniczonego*. Cyt. za: E. Szczęsna, 2018: *Cyfrowa semiopoetyka...*, s. 56.

18 T. Brzostowska-Tereszkiewicz, 2018: *Sztuka post-przekładu*. „Przekłady Literatur Słowiańskich”, t. 9, cz. 1, s. 81—82.

Radykalnym przykładem tego rodzaju twórczości są obiekty-translacje wykonane przez Elise Aru czy performanse Ewy Partum¹⁹. Również *emoji*, a więc pierwotnie internetowe (cyfrowe) obrazki, wchodzą coraz częściej w przestrzeń sztuki, czego przykładem jest artystyczna instalacja Carly Gannis. Artystka reinterpretuje za pomocą *emoji* arcydzieło Hieronima Bosha *Ogród rozkoszy ziemskich*. Tryptyk — digitalny kolaż (przykład przekładu intrasemiotycznego²⁰) C. Gannis pt. *The Garden of Emoji Delights* — bada i krytykuje konsumpcjonizm i nowoczesne społeczeństwo.

Dlaczego i jak powstał *emoji-Pinokia*?

Anglocentryzmowi przekładów eksperymentalnych na kod *emoji* postanowili dać odpór włoscy lingwiści, tworząc zestandaryzowany kod oparty na internetowych ideogramach, nazwany przez nich *emojitaliano*²¹. To pierwszy tak dalece usystematyzowany „język” *emoji*, posiadający własny słownik i gramatykę załączone do wydania książkowego *Pinokia*. Z założenia miał to być język uniwersalny²². Jednak podstawowa sprzeczność intencji i efektu prac kryje się w samej nazwie kodu — *emojitaliano* — która odsyła nas do języka włoskiego jako jakiejś jego podstawy czy części. Koordynatorzy projektu powołują się na inspirację historycznymi modelami i projektami sztucznych języków, ale ich projekt to przecież także eksperyment kreatywnego przepisywania. Posługując się symbolami z klawiatury *emoji*, uczestnicy projektu tworzą nowe znaczenia na zasadzie kombinowania znaków lub resemantyzacji. Praca zaangażowanych w przygotowanie przekładu podmiotów przypomina tworzenie kolażu, a to przecież jedna z metod przekładu (tak jak *bricolage* jest kategorią mogącą posłużyć do opisu kondycji przekładu)²³. Zadanie postawione przed współautorami/użytkownikami Twittera polegało na wykorzystaniu ikonicznego,

19 Por. ibidem.

20 Termin E. Balcerzana powstały w analogii do klasycznej koncepcji typów przekładu Romana Jakobsona. E. Balcerzan, 2011: *Tłumaczenie jako „wojna światów”*. W *kręgu translatoologii i komparatystyki*. [Wyd. 3]. Poznań, Wydawnictwo Naukowe UAM, s. 301—303.

21 F. Chiusaroli, 2017: *Tradurre „Pinocchio”...*, s. 9.

22 Ibidem, s. 7—9.

23 T. Brzostowska-Tereszkiewicz, 2014: *Kolaż, centon, ready-made jako techniki translatorskie*. W: P. Fast, red.: *Strategie translatorskie od modernizmu do (post)postmodernizmu*. Katowice, Wydawnictwo Śląsk. Por. także: K. Majdzik, 2009: *Tłumacz-bricoleur (o polskim przekładzie „Ministerstwa Bólu” Dubravki Ugrešić)*. W: P. Fast, A. Świeściak, red.: *Sztuka przekładu — interpretacje*. Katowice, Wydawnictwo Śląsk — Częstochowa.

indeksowego i symbolicznego potencjału znaków jako referencyjnych i abstrakcyjnych (gdy oznaczają jakiś koncept) przy unikaniu logografii, np. wykorzystania fonogramów jak cyfra 4 zamiast angielskiego słowa *for*. Co nie zawsze się udało, np. *emoji* przedstawiający cyfrę 1, a więc *uno* po włosku, w *Pinokiu* zastępowało rodzajnik nieokreślony — włoskie *un, un', una, uno*. Ta drobna niekonsekwencja w pewnej mierze kwestionuje jednak uniwersalny wymiar powstałego kodu. Obrazkowy język *emoji* zawiera jednak komponent *stricte* językowy (i werbalny). Struktura *emojitaliano* oparta jest na prototypowych cechach języków naturalnych (np. w zakresie szyku „wyrazów”/znaków czy ekwiwalentnych kategorii gramatycznych), a rzadkie co prawda przypadki logografii wskazują na werbalny komponent kodu.

By zdać sobie sprawę z istoty projektu włoskich lingwistów oraz uzmysłowić sobie jego aporie (zawieszenie między wyrażaniem językowo-werbalnym i obrazkowym), należy przyjrzeć się metodzie tworzenia słownika i gramatyki *emojitaliano*. Podstawowym problemem przekładowym jest odnalezienie (stworzenie) obrazkowych ekwiwalentów jednostek leksykalnych języka włoskiego. Znaczenia, dla których nietrudno znaleźć bezpośrednie przedstawienie, po prostu zastępowano obrazkowymi wyobrażeniami z klawiatury *emoji*, np. *casa* („dom”) zastępuje ikona domu. Znaki werbalne, które nie posiadały bezpośredniego ekwiwalentu *emoji*, oddawano za pomocą znaków złożonych, np. *bottega* („warsztat”) w kodzie *emoji* to dom i narzędzia. W przekładzie niektórych pojęć abstrakcyjnych sięgano do wyobrażeń zbiorowych i wspólnych tradycji. I tak leksem *colpa* („wina”) reprezentowały trzy „obrazki”: mężczyzny, kobiety i jabłka (to oczywiście odniesienie biblijne). W przekładzie nazw własnych o określonym znaczeniu zachowywano element znaczący, np.: *maestro Cilegia* („majster Wiśnia”) to bilet, narzędzia, owoce wiśni; z kolei nazwy o niesprecyzowanym znaczeniu tłumaczono metaforycznie: *Pinocchio* — biegnąca postać, *Gepetto* (*buon padre*, czyli „dobry ojciec”) — twarz mężczyzny, serce, *Grillo* („Świerszcz”), będący symbolem tradycyjnej moralności z charakterystycznym skrzeczącym głosem to w *emojitaliano* — bilet i trąbka. Zrezygnowano z wyrażeń idiomatycznych²⁴.

W przekładzie znacznie uproszczono gramatykę włoską. *Emojitaliano* powstał w oparciu o analizę porównawczą języków naturalnych (wykorzystanie najczęstszego typu szyku zdania), a jego twórcy inspirowali się zarówno dobrze znanymi w lingwistyce uniwersaliami językowymi, jak i projektami sztucznych języków²⁵. *Emojitaliano* charakteryzuje przewaga parataksy nad hipotaksą; stały

24 Przykłady opisuje F. Chiusaroli, 2017: *Tradurre „Pinocchio”...*, s. 10–12.

25 „Rientra nell'orizzonte del progetto la costruzione di una grammatica specifica, intesa ad assegnare al testo prodotto una sintassi predefinita, sommatoria di regole funzionali

szyk wyrazów SVO (podmiot — orzeczenie — dopełnienie); brak fleksji zrównoważono formami analitycznymi. Tłumacze starali się zachować najważniejsze kategorie semantyczno-strukturalne i gramatyczne (np. twarz dziecka przy rzeczowniku oznacza *deminutiv, pluralis* oddany poprzez podwojenie znaku, znak diakrytyczny wprowadza czasownik, oznaczenia strzałkami są wskaźnikami czasu przeszłego i przyszłego)²⁶.

W wybranych fragmentach przekładu *Pinokia* na kod *emoji* (zob. *Aneks*, s. 142—143) starałam się opisać wyznaczniki gramatyczne zastosowane przez autorów przekładu. Załączony włoski oryginał pochodzi z dwukodowego (synoptycznego) wydania *Pinocchio in Emojitaliano*. By czytelnik łatwiej mógł zorientować się w treści (a przy okazji samemu sprawdzić, czy *emoji*-przekład faktycznie jest uniwersalny), zamieściłam paralelnie polskie tłumaczenie adekwatnych fragmentów tekstu.

Emoji-przekład w kulturze zwrotu wizualnego i performatywnego

Dwa ostatnie zwroty [w naukach humanistycznych] — pisze Anna Zeidler-Janiszewska — krytyczne wobec dominacji perspektywy lingwistycznej w różnych dziedzinach badań nad kulturą (czy to w wersji strukturalno-semiotycznej, czy dekonstrukcyjnej), odwołują się zarazem do diagnoz kultury współczesnej, która z jednej strony eksponuje rysy performatywne (stąd zwrot performatywny), z drugiej natomiast — od dawna, tj. od czasów wynalezienia fotografii i technik masowej reprodukcji — nasycy się coraz bardziej różnego pochodzenia obrazami (stąd zwrot wizualny czy ikoniczny). Mówi się nawet o „coraz wyraźniej zarysowujących się konturach nowej cywilizacji wizualnej”, co wydaje się jednak diagnozą o tyle nietrafną, że współczesne obrazy wplecione są na ogół w złożone konteksty intermedialne²⁷.

ispirate ai principi degli universali linguistici e della comparazione tipologica tra le lingue naturali, alle speculazioni storiche sul nomenclaturismo e alla logica combinatoria, alla linguistica »cartesiana« e alla tradizione delle lingue artificiali e filosofiche” — wyjaśniają twórcy projektu. F. Chiusaroli, 2017: *Tradurre „Pinocchio”*..., s. 13.

26 Ibidem, s. 12—14.

27 A. Zeidler-Janiszewska, [online]: *O tzw. zwrocie ikonycznym we współczesnej humanistyce. Kilka uwag wstępnych*. „Dyskurs”, nr 4, s. 151. Dostępne w Internecie: <http://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs4/AnnaZeidlerJaniszewska.pdf> [dostęp: 7.07.2018].

W kontekście tych właśnie znamienych dla najnowszej humanistyki zwrotów chciałabym ulokować omawiany przekład²⁸. Nazwa „zwrot ikoniczny” może być myląca. Zdaje się odsyłać do koncepcji znaku ikonicznego (np. w wydaniu Peirce’owskiej semiotyki), podczas gdy interdyscyplinarne albo transdyscyplinarne badania spod znaku zwrotu ikonicznego nie zawsze posługują się tym właśnie terminem. Mówi się zatem także o zwrocie obrazowym czy wizualnym. Przy czym i w tych wypadkach niełatwo o precyzyjną definicję kluczowych pojęć lub ich semantyczną stabilizację, co dotyczy np. pojęcia obrazu, wizualności, zdarzenia wizualnego (co szczegółowo relacjonuje Anna Zeidler-Janiszewska²⁹).

O kategorii ikoniczności warto jednak co nieco w tym miejscu wspomnieć. Pojęcie to bowiem (wraz z zespołem pokrewnych mu zjawisk i terminów) stanowić może ciekawy punkt odniesienia dla badań nad tekstami posługującymi się znakami *emoji*. Czym w istocie są bowiem *emoji*? Źródła internetowe określają je jako ideogramy, odsyłając do klasyfikacji rodzajów pism (co może być pewnym nadużyciem). Często też określa się je jako ikony, co z kolei odsyła nas do dwóch porządków: dyskursu cyfrowego (w którym dość intuicyjnie używa się pojęcia ikony dla określenia różnego rodzaju znaków graficznych pojawiających się na tzw. interfejsie) i semiotycznego. Z punktu widzenia dalszych rozważań bardziej interesująca jest oczywiście druga perspektywa. W znakach ikonicznych — wedle teorii Charlesa Peirce’a — reprezentamen i przedmiot są ze sobą skorelowane na zasadzie podobieństwa. Faktycznie wiele znaków *emoji* ma ikoniczny charakter (np. „rysunek” domu ze spadzistym dachem, trzema oknami, drzwiami zastępuje pojęcie *house/dom*³⁰), jednak użycie (również to konwencjonalne) zmienia ich prymarny charakter, np. strzałka (ikona strzałki oznaczająca *arrow*) może oznaczać kierunek (również w sposób metaforyczny — w *emojitaliano* strzałki oznaczają czas gramatyczny), a dłoń (np. *waving hand*) — pożegnanie. Wówczas *emoji* będą Peirce’owskimi znakami indeksowymi lub symbolicznymi³¹. Wiele *emoji* łączy ze sobą wymiar ikoniczny, sym-

28 Zastrzegę jednak, że moja refleksja ma charakter zaledwie rekonesansu. Chciałabym więc wskazać wybrane konteksty, które warto podjąć, badając tego rodzaju przekłady intersemiotyczne.

29 A. Zeidler-Janiszewska, [online]: *O tzw. zwrocie ikonicznym...*; A. Zeidler-Janiszewska, 2006: *Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze*. „Teksty Drugie”, nr 4, s. 9–30.

30 Por. hasła: *house*, *waving hand*, *arrow*. W: *Emojipedia*. Dostępne w Internecie: emojipedia.org [dostęp: 7.07.2018]. Przy czym już z tego prostego opisu można wywnioskować, że jest to przedstawienie skonwencjonalizowane i schematyczne; podobne odnajdziemy na wielu dziecięcych rysunkach.

31 O symbolu, obrazie i znakach ikonicznych w literaturze i sztukach plastycznych pisze S. Wysłouch, 1994: *Literatura a sztuki wizualne*. Warszawa, PWN. Autorka posługuje się jednak odmienną definicją symbolu (wywiedzioną z teorii literackich).

boliczny i indeksowy, co jest zresztą zgodne z koncepcją Ch. Peirce'a. Projekt *emojitaliano* wznosi jednak symboliczność *emoji* na inny poziom, tworząc kod obrazowo-językowo-pojęciowy³² (komponent językowy w tym tworze jest obecny, o czym już pisałam).

Jak stwierdza Grzegorz Grochowski:

Kategoria ikonizacji, od dawna dobrze zdomowiona w semiotycznie zorientowanej poetyce, ostatnio zaś robiąca dużą karierę za sprawą językoznawstwa kognitywnego, nie jest pojęciem jednolitym i obejmuje na gruncie wiedzy o literaturze różne, niewspółmierne obszary zagadnień³³.

Wśród owych zagadnień wymienia zaś: utożsamienie ikonizacji z obrazowością, ze zdolnością słowa do tworzenia plastycznych wyobrażeń pobudzających wrażliwość; problem motywacji znaku poetyckiego, analizy operacji i strategii artystycznych przekształcających układy arbitralnych symboli w rozpoznawalne odpowiedniki zjawisk pozatekstowych (prace Romana Jakobsona); pojęcie *mimesis* (oraz mimetyzm formalny) w klasycznych pracach literaturoznawczych; „cudzysłowowość” wypowiedzi (relacja podobieństwa między segmentami narracji literackiej a naśladowanymi przez nie wzorcami tekstowymi, np. tekstami użytkowymi) czy wreszcie kwestia diagramatyczności wypowiedzi (analizowanej na wielu różnych poziomach tekstowych i w różnych aspektach), krótko mówiąc chodzi tu o kwestie ikonizacji w literaturze, lecz także o ikonizację literatury³⁴.

32 „Językowy”, nie zaś „werbalnie”; określenie „językowy” jest szersze znaczeniowo niż „werbalny”. Ten drugi przymiotnik odnosi się do słów, a w przypadku przekładów na *emoji* słowa zastępowane są przez obrazy. *Emojitaliano* zachowuje jednakże komponent językowy — gramatyczny, a może nawet dyskursywny. Niektóre tzw. wiersze-*emoji* (*emoji poems*) oparte są na strukturze narracyjnej, inne tematyzują związek słowa i obrazu (a także (re)prezentacji) lub polegają na współwystępowaniu (kombinowaniu) słów/liter i obrazu (np. przekład *O Captain! My Captain!* W. Whitmana).

33 G. Grochowski, 2006: *Na styku kodów. O literackich użyciach znaków ikonizacyjnych*. „Testy Drugie”, nr 4, s. 47.

34 Przywołajmy jeszcze choćby hasłowo zespół pokrewnych problemów i zjawisk: opis, ekfrazja, przekład intersemiotyczny (o którym już pisałam i który w kontekście *emoji* interesować nas będzie najbardziej), estetyzacja znaku językowego (jaką reprezentują np. *carmina figurata* bądź kaligrama), czy też tekstowa ekwiwalentyzacja obrazu (w kontekście utworów wykorzystujących *emoji* tego rodzaju przekład intersemiotyczny wykonuje duet amerykańskich poetek: Carina Finn tworząca teksty w *emoji* i Stephanie Berger tłumacząca je na język angielski), ilustracje książkowe (często *de facto* pełniące funkcje przekładu intersemiotycznego; por. S. Wysłouch, 1994: *Literatura a sztuki wizualne...*) czy „enklawy semantyczne” (Mieczysław Wallis) itp. Por. G. Grochowski, 2006: *Na styku kodów...* Z drugiej strony wyliczyć należałoby kilka choćby zjawisk odwołujących się do ikonizacji nieopartej (przynajmniej niebezpośrednio) na wizualności: onomatopeja, fonestezja, symbolizm dźwiękowy,

Elżbieta Tabakowska rozpatruje ikoniczność jako jedno z narzędzi służących do odtwarzania rzeczywistości w dziele sztuki (powraca tu zatem kategoria *mimesis*). Rozumienie ikoniczności jako izomorfizmu formy i treści wymaga jednak (w świetle teorii Ch. Peirce'a i językoznawstwa kognitywnego) reformułowania:

„Motywowana współzależność” — wyjaśnia Elżbieta Tabakowska — to relacja oparta na podobieństwie i jako taka wymaga obecności obserwatora, który istnienie owego podobieństwa dostrzega i stwierdza, w odniesieniu do wybranego przez siebie *tertium comparationis*. Innymi słowy, podobieństwo pojawia się tylko tam i tylko wtedy, gdy istnieje świadomy podmiot, który je zauważa i powołuje do istnienia. Nie jest już jedynie statycznym i obiektywnym stanem rzeczy, lecz staje się procesem zachodzącym w umyśle twórcy i odbiorcy przekazu³⁵.

Konsekwencją zaprezentowanego przez E. Tabakowską podejścia jest modyfikacja znaczenia pojęcia i wyeksponowanie wpływu kontekstu (pragmatyki) kosztem semantyki (ustalonego znaczenia znaków językowych): „O istnieniu lub nieistnieniu ikonicznego odczytania znaków przesądzają takie czynniki, jak konkretny cel wypowiedzi, wiedza o świecie nadawcy i odbiorcy, wrażliwość estetyczna, kontekst sytuacyjny”³⁶. A są to przecież i konteksty, które aktualizujemy, „odczytując” znaki *emoji*, a już na pewno posługując się kodem powstałym w oparciu o nie (w rodzaju *emojitaliano*).

Ikoniczność, czy to przejawiająca się w języku, czy w obrazie, jest uwarunkowana kulturowo (i językowo) i zależna od konwencji interpretacyjnej („w każdym znaku ikonicznym tkwią bardziej lub mniej przez nas uświadamiane konwencjonalne zasady jego generowania i odczytywania. Te zasady mogą być głęboko związane z kulturą, w której wyrosliśmy”³⁷) i percepcyjnej³⁸. Wyrazistym przykładem tych tendencji jest już omawiane przeze mnie tłumaczenie słowa *colpa* („wina”) z włoskiego na *emoji*. Przekład odwołuje się do określonej

metafora brzmieniowa — od dawna opisywane zarówno w kontekście poezji, jak i struktury języka.

35 E. Tabakowska, 2003: *Ikoniczność: podobieństwo i „tertium comparationis”*. „Przestrzenie Teorii”, nr 2, s. 104. W kontekście zwrotu performatywnego owa niestatyczna, procesualna natura znaku istniejącego dzięki działalności interpretacyjnej podmiotu brzmi szczególnie znamienne.

36 Ibidem, s. 104.

37 M.R. Mayenowa, 1973: *Porównanie niektórych możliwości tekstów słownych i wizualnych ikonicznych*. W: M.R. Mayenowa, red.: *Semiotyka i struktura tekstu. Studia poświęcone VII międzynarodowemu kongresowi slawistów*. Wrocław, Ossolineum, s. 48. Por. także: E. Tabakowska, 2003: *Ikoniczność...*

38 Por. U. Eco, 1996: *Nieobecna struktura*. A. Weinsberg, P. Bravo, tłum. Warszawa, KR.

konwencji interpretacyjnej. Podobnie ikona przedstawiająca dłoń w geście uniesionego kciuka oznacza aprobatę czegoś. Konwencjonalne jest również graficzne przedstawienie domu — w kodzie *emoji* jest to budynek, „domek” ze spadzistym dachem z oznaczonymi drzwiami i dwoma lub trzema oknami. Oznaczone zostały prototypowe i stereotypowe elementy domu, a obrazek odwołuje się do konwencji dziecięcego rysunku. Innego rodzaju związek z konwencją wykazują znaki *emoji* składające się na projekt *emojitaliano*. Słownik i gramatyka *emoji* narzuca reguły interpretacyjne bardziej rygorystyczne od konwencjonalnych kodów postrzeżeniowych³⁹.

Krótką historię rodzenia się humanistyki zwrotu ikonicznego (zwrotu obrazowego lub — jak chcą inni badacze — *Visual Studies* czy *Bildwissenschaft*) opisuje A. Zeidler-Janiszewska⁴⁰. Przedstawia ona zarys metodologiczny badań nad obrazem — od koncepcji stworzonej przez J. Thomasa Mitchella, przez teorię Gotfrieda Boehma, po rozważania Meyer Schapiro, Wiesienga, Seela — ukazując przemiany teorii, próby definicji kluczowych dla zwrotu pojęć, refleksje nad stosunkiem do spuścizny zwrotu lingwistycznego itp. W rozważaniach nad cyfrowym obrazem (a takimi pierwotnie są znaki *emoji*) warto wspomnieć chociażby niejednoznaczny stosunek przedstawicieli badań obrazu do cyfrowych form wizualnych. Szeroko zakrojony projekt badawczy fenomenów wizualnych J.T. Mitchella wystawiony został na próbę krytyki jako zagrażający historii sztuki, banalizujący dyscyplinę i prowadzący do „imagologii”, deprecjonowano też badanie obrazów produkowanych przez nowe media masowe, które odbierać mają widzom zdolność dystansu i krytycznej analizy i prowadzą do utraty zmysłu rzeczywistości (Rosalind Krauss).

39 Niejako wbrew naturze fenomenów wizualnych, o których pisze G. Grochowski, 2006: *Na styku kodów...*, s. 54: „[...] znak ikoniczny w jakiejś mierze powtarza ambiwalencję obiektu, nie zawsze rozstrzygając jego aktualizowaną przynależność kategoryjną. Charakteryzuje go pewne zawieszenie pomiędzy biegunami improwizacji i kodyfikacji. Z jednej strony bowiem wiadomo, że przekazy wizualne nie mają jednoznacznie zdefiniowanego słownika ani gramatyki, nie odsyłają do zamkniętego repertuaru dyskretnych jednostek ani nie korzystają ze skodyfikowanych reguł selekcji i kombinacji. Ani rysunek, ani zdjęcie nie poddają się — ze względu na swą ciągłość — rygorystycznej analizie morfologicznej. Zarazem jednak — nie możemy sprawić, by dowolny obraz znaczył, cokolwiek zechcemy (o ile nie narzucimy mu arbitralnie całkowicie zewnętrznego i obcego sensu na przykład za pomocą słownej inskrypcji). Przekazy ikoniczne, jak pokazują różne prace z zakresu semiotyki, opierają się na ogólnych kodach postrzeżeniowych (choć nie poddanych tak ścisłej gramatyzacji jak system językowy i przyjmujących raczej postać rozmytych repertuarów konotatywnych), wybierających pewne cechy przedmiotu jako istotne i decydujących o warunkach uchwycenia jego tożsamości”.

40 Stan badań referuję za: A. Zeidler-Janiszewska, 2006: *Visual Culture Studies czy antropologicznie...*

J.T. Mitchellowi zarzucano (od czego się zresztą odżegnywał),

że znosi różnicę między słowem a obrazem (w perspektywie reprezentacji), że preferuje obraz zdematerializowany, odcielesniony, że utożsamia ją z klasą wizualnych mediów, że nie zajmuje się społeczną konstrukcją widzialności, że prowadzi do ujęcia ahistorycznego, lekceważącego antropologię i że buduje swój arsenał pojęciowy (mystyfikujący obrazy) przede wszystkim dla celów krytyki politycznej⁴¹.

Fenomenom wizualnym funkcjonującym w cyberprzestrzeni nie zawsze też przydawano status obrazów (np. w świetle G. Boehma teorii różnicy ikonicznej).

Odmienną refleksję przynoszą jednak prace Hansa Beltinga, który obrazy nowomediálne „ujmuje w terminach odpowiednio poszerzonego pojęcia techniki i nowych form postrzegania, wypróbowywanych od lat w laboratoriach sztuki awangardowej”⁴². Ponadto proponuje H. Belting rozwiązanie innych problematycznych dotąd zagadnień związanych z wizualnością cyfrową:

Jeśli chodzi natomiast o niepokojący innych niemieckich badaczy problem rzeczywistości wirtualnej, Belting odpowiada, iż specyfiką dzisiejszych czasów jest nie tylko poszerzenie przestrzeni obrazów wobec przestrzeni świata życia codziennego, ale też wkroczenie obrazów do Foucaultowskich „innych przestrzeni” — heterotopii, które obiecują nam wyzwolenie z odniesień do rzeczywistości. Nie otwierają one jednak dostępu do jakiegokolwiek realności pozaobrazowej, lecz jedynie poszerzają istniejące uniwersum obrazów. Można też mówić o obrazach wirtualnego świata, ale trzeba pamiętać, że świat ów egzystuje właśnie (i tylko) w obrazach. W istocie partycypacja w fikcyjnych, wytwarzanych przy pomocy nowych technik i urządzeń światach obrazowych pobudza imaginacyjne zdolności odbiorców, powiększając tym samym dotychczasowe warstwy „wewnętrznej produkcji obrazów”. Konkluzja rozważań Beltinga nad obrazowymi światami wytwarzanymi przez nowe media i obecną w nich (starą) tęsknotą do ucieleśnienia w obrazie sprowadza się do stwierdzenia, że także w dzisiejszym wirtualnym świecie utrzymuje się związek obrazów z ciałem, co pozwala nam na zachowanie ramowej koncepcji człowieka jako „miejsca obrazów”. Belting podejmuje też ważną dla badań nad kulturą współczesną problematykę intermedialności, interesuje go ona jednak głównie w perspektywie mediów obrazowych [...]”⁴³.

Tłumaczenie *Pinocchia* na język *emoji* (podobnie jak inne *emoji*-przekłady) można rozpatrywać jako wyraz proliferacji obrazu, typowej właśnie dla kultury

41 A. Zeidler-Janiszewska, 2006: *Visual Culture Studies czy antropologicznie...*, s. 15.

42 Ibidem, s. 26.

43 Ibidem, s. 26—27.

wizualnej, w której rozpowszechnione są nowomediálne formy wizualne/obrazy⁴⁴. Kultury, w której przyjemność sprawiać nam ma strywializowany obrazek (Roma Sendyka)⁴⁵. Różne formy twórczości *emoji* (nie tylko przekłady intersemiotyczne) wykraczają jednak poza tę prymarną ludyczną rolę. A refleksja nad nimi z pewnością pozwoliłaby nam lepiej zrozumieć znaczenie obrazu w teraźniejszej kulturze. Te intencje wyczuła zresztą Sabina Bors — kuratorka wystawy w Kasia Kay Art Projects Gallery, na której znalazł się wspomniany już tu tryptyk C. Gannis: „aby zrozumieć *The Garden of Emoji Delights*, musimy zrozumieć typ kultury, do której należą te obrazy, i ich moc, pojąć stechnologizowaną kodyfikację dzisiejszego języka i relację między ekspresją a kulturą konsumpcyjną [tłum. — K.M.]”⁴⁶.

Ze względu na cyfrowe pochodzenie *emoji* należałoby rozważyć — dookreślając pole badawcze — jego ontologię jako rodzaj kulturowego wizualnego interfejsu, który mediatyzuje/pośredniczy w naszych kontaktach ze środowiskiem cyfrowym (z natury swojej znaki *emoji* odsyłają do świata oprogramowania — za nimi kryje się określony kod cyfrowy, odsyłają do pewnych intersubiektywnych, względnie stałych znaczeń — uśmiechnięta twarz, machanie ręką; odsyłają do znaczeń dodatkowych — niestandardowe użycie lub budowanie słownika na podstawie ideogramów *emoji* — jak w opisanych przypadkach); rozważyć miejsce *emoji* w komunikacji społecznej za pośrednictwem aplikacji internetowych. Z kolei odpowiadając na pytanie, dlaczego tłumaczymy na *emoji*, poza wymienianymi już wcześniej powodami warto wskazać na ludyczny charakter tego rodzaju wypowiedzi, lecz także podkreślić ekspresyjną, artystyczną/estetyczną (wyrażenie nonsensu pierwowzoru *Alicji w Krainie Czarów* poprzez kod *emoji*) wartość tych dzieł. Na niektóre warto spojrzeć jako na gest artystyczny, który może być subwersywny — przykład literatury pięknej na trywialny język ikon internetowych — i dostarczać użytkownikom nowego języka wyrażania oraz kontestacji rzeczywistości (co robi wiele wierszy *emoji*). *Emoji*-przekłady każą nam na nowo przemyśleć tezę o reprezentacyjnej naturze literatury oraz wchodzić w dialog z dobrze rozpoznanymi zjawiskami literackimi, jak np. poezja konkretna. Obok zwrotu lingwistyczno-semiotyczno-tekstualnego

44 Nie oznacza to jednak, że w ramach zwrotu ikonicznego podejmuje się refleksję wyłącznie nad obrazami współczesnymi. Przeciwnie, wielu badaczy próbuje określić na nowo status, ontologię, celowość obrazów z dawnych epok (w tym prehistorii). A. Zeidler-Janiszewska, 2006: *Visual Culture Studies czy antropologicznie...*

45 R. Sendyka, 2012: *Poetyki wizualności*. W: T. Walas, R. Nycz, red.: *Kulturowa teoria literatury 2*. Kraków, Universitas, s. 137—184.

46 Oryg.: „we must understand the type of culture these images and their power belong to, the technological codifications of today’s language, and the relation between expressions and consumer culture”. Dostępne w Internecie: <http://carlagannis.com/blog/prints/gardenofemojidelights/> [dostęp: 7.07.2018].

i ikonicznego (wizualnego) humanistykę drugiej połowy XX wieku charakteryzuje obecność także trzeciego — performatywnego⁴⁷. Zwrot performatywny nie jest we współczesnej angloamerykańskiej humanistyce zjawiskiem samoistnym i oderwanym od innych zwrotów⁴⁸. Należy go rozpatrywać wraz z tzw. zwrotem ku sprawczości, tj. szczególnie zainteresowaniem problemem sprawczości (*agency*), nie tylko ludzi, lecz także bytów nieożywionych (np. rzeczy), zwrotem ku materialności, czyli zwrotem ku rzeczom, oraz niezwykle szybko rozwijającym się zainteresowaniem posthumanizmem (zwrot ku temu-co-nie-ludzkie)⁴⁹.

Wyrazem obu tendencji kulturowych (performatywnej i wizualnej) są powstające licznie utwory posługujące się obrazami i nobilitujące materialność tekstu (jak np. liberatura⁵⁰), a także ich przekłady (w tym przekłady intersemiotyczne), zwłaszcza w sytuacji wydania ich drukiem. Wśród cech zwrotu performatywnego wymienia Ewa Domańska także:

nastawienie na sprawczość i zmiany wywoływane w rzeczywistości, rozszerzenie rozumienia sprawczości na byty nie-ludzkie (posthumanistyczne oblicze idiomu performatywnego), interdyscyplinarność czy transdyscyplinarność badań oraz wyjście poza metaforę świata rozumianego jako tekst w kierunku metafory rozumienia świata jako wielości performatywnych działań i jako performansu, w którym się uczestniczy⁵¹.

Podmiot performatywny powoduje zmiany w otaczającej rzeczywistości (poprzez happeningi, performanse), które często widzi się jako efekt współpracy ludzi i nie-ludzi. W tym kontekście *crowdsourcing* (czyli uczestnictwo wielu podmiotów w działaniu) zapośredniczony przez Internet mógłby być wyrazem tego rodzaju działalności.

Przekład jako proces (akt) możemy uznać za swego rodzaju performans. W przekład *Pinokia* czy *Moby Dicka* zaangażowanych było wielu użytkowników Twittera i wykonawców pracujących poprzez platformę Amazon Mechanical

47 A. Zeidler-Janiszewska, 2006: *Visual Culture Studies czy antropologicznie...*, s. 12.

48 E. Domańska, 2007: „Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce. „Teksty Drugie”, nr 5, s. 48—61 — o zwrocie performatywnym również w dalszej części artykułu referuję za E. Domańską.

49 Ibidem.

50 Choć ta zrodziła się znacznie wcześniej. Również cyfrowe formy ekspresji literackiej są wyrazem tych tendencji. Choć nie ma tu mowy o materialności *par excellence*, to cybertekst dematerializując książkę, czyni z tekstu fenomen wizualny (a czasem też akustyczny i haptyczny) i pozwala na manipulację tworzywem. Por. E. Szczęsna, 2018: *Cyfrowa semiopoetyka...*; U. Pawlicka, 2012: *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*. Kraków, Korporacja Ha!art.

51 E. Domańska, 2007: „Zwrot performatywny”..., s. 52.

Turk. Wytwory te są zatem efektem współpracy człowieka i maszyny (w dobie posthumanizmu), a także performatywnego tłumaczenia angażującego wiele podmiotów sprawczych (*crowdsourcing*).

„Pinocchio biegnie. Biegnie, odkąd się narodził... Dusza Pinocchia, swój najbardziej typowy i pierwotny wyraz zyskuje w byciu w biegu [tłum. — K.M.]”⁵² — pisze Giovanni Gasparini. Pinokio to podmiot sprawczy, wiecznie w ruchu, niespokojny, wpływający na otoczenie. Podmiot w istocie performatywny! Postać Pinokia w języku *emoji* została przedstawiona trojako: jako biegnący człowiek, młoda roślina, robot. Biegnący człowiek wyraża ducha performatywnego działania. Dwa kolejne wyobrażenia to natomiast postacie jakby wprost wyjęte z repertuaru posthumanizmu (robot, młoda roślina)⁵³. Zielona roślina oznacza młodość i niedojrzałość, wskazując przy okazji na materiał (oczywiście drewno), z którego wykonany jest pajacyk. Robot z kolei odnosi się nie tylko do nie-(do końca)ludzkiej natury pajacyka. W Toskanii czasów króla Leopolda szeroko rozpowszechnione były, pochodzące z Francji, pokazy automatów na lokalnych targach i to właśnie stało się inspiracją dla tłumaczy uczestniczących we włoskim projekcie.

Ciekawe, że dwoista natura Pinokia — będącego z jednej strony kawałkiem naturalnego drewna, z drugiej zaś zmechanizowaną lalką — jest w pewnym sensie analogiczna do omawianej wcześniej dwoistości przedstawionego tu projektu translatorskiego, a więc wydania drukiem (czyli tradycyjną metodą) tekstu, który przynależy do wysoko technologiczowanej sfery cyfrowej⁵⁴.

Intersemiotyczny eksperymentalny przekład *Pinokia* nadzorowany przez włoskich lingwistów jest wyrazem kultury zwrotu wizualnego i performatywnego zarówno ze względu na swoją ontologię, cyfrową proveniencję (cyfrową i zarazem wielopodmiotową), językowo-obrazkowy charakter, jak i sam makrowybór translatorski (ze względu na symbolikę postaci).

52 Oryg. „Pinocchio corre. Corre da quando è nato... L'anima di Pinocchio, la sua espressione più tipica e primaria sta nel correre”. G. Gasparini, 1997: *La corsa di Pinocchio*. Milano, Vita e Pensiero.

53 F. Chiusaroli, 2017: *Tradurre „Pinocchio”...*; por. także blog *Scritture Brevi*. Dostępne w Internecie: <https://www.scritturebrevi.it/> [dostęp: 7.07.2018].

54 Uwagę tę zawdzięczam recenzentowi artykułu.

Aneks

Przykłady tłumaczenia *Pinokia* na kod emoji⁵⁵

a.



CAPITOLO 1

Come andò che Maestro Ciliegia, falegname, trovò un pezzo di legno che piangeva e rideva come un bambino.

Rozdział 1

Jak Majster Wiśnia znalazł kawałek drewna, który płakał i śmiał się jak dziecko

b.



— C'era una volta...

— Un re! — diranno subito i miei Piccoli lettori.

— No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.

⁵⁵ Wszystkie cytaty według wydań: tekst w emoji: *Pinocchio in Emojitaliano*, 2017. F. Chiusaroli, J. Monti, F. Sangati, tłum. Sesto Fiorentino, „apice libri”, s. 27; oryginał w języku włoskim: *Pinocchio in Emojitaliano*, 2017..., s. 26; polski przekład: C. Collodi, 2014: *Pinokio*. P. Jabłońska, tłum. Kraków, Greg, s. 3.

- Dawno, dawno temu był sobie...
- Król! — powiedzą natychmiast moi mali czytelnicy.
- Nie, dzieci, mylicie się. Dawno, dawno temu był sobie kawałek drewna.

c.



Appena maestro Ciliegia ebbe visto quel pezzo di legno, si rallegrò tutto; e dan-
dosi una fregatina di mani per la contentezza, borbottò a mezza voce:

- Questo legno è capitato a tempo; voglio servirmene per fare una gamba di
tavolino.

Majster Wiśnia uradował się na widok kawałka drewna. Zatarł ręce z zadowo-
leniem i zamruczał do siebie:

- W samą porę! Zrobię z niego nogę stołową.

Literatura

- Balcerzan E., 2011: *Tłumaczenie jako „wojna światów”*. W *kręgu translatoologii i komparatystyki*. [Wyd. 3]. Poznań, Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Brzostowska-Tereszkiewicz T., 2014: *Kolaż, centon, ready-made jako techniki translatorskie*. W: P. Fast, red.: *Strategie translatorskie od modernizmu do (post)-postmodernizmu*. Katowice, Wydawnictwo Śląsk.
- Brzostowska-Tereszkiewicz T., 2018: *Sztuka post-przekładu*. „Przekłady Literatur Słowiańskich”, t. 9, cz. 1, s. 77—97.
- Celiński P., 2005: *Wyzwania hipertekstu — granice nieograniczonego*. W: M. Ostrowicki, red.: *Estetyka wirtualności*. Kraków, Universitas.
- Chiusaroli F., 2017: *Tradurre „Pinocchio” in „Emojitaliano”*. W: *Pinocchio in Emojitaliano*. F. Chiusaroli, J. Monti, F. Sangati, tłum. Sesto Fiorentino, „apice libri”, s. 5—18.

- Domańska E., 2007: „Zwrot performatywny” we współczesnej humanistyce. „Teksty Drugie”, nr 5, s. 48—61.
- Eco U., 1996: *Nieobecna struktura*. A. Weinsberg, P. Bravo, tłum. Warszawa, KR.
- Grochowski G., 2006: *Na styku kodów. O literackich użyciach znaków ikonicznych*. „Teksty Drugie”, nr 4, s. 47—71.
- Majdzik K., 2009: *Tłumacz-bricoleur (o polskim przekładzie „Ministerstwa Bólu” Dubravki Ugrešić)*. W: P. Fast, A. Świeściak, red.: *Sztuka przekładu — interpretacje*. Katowice, Wydawnictwo Śląsk — Częstochowa.
- Mayenowa M.R., 1973: *Porównanie niektórych możliwości tekstów słownych i wizualnych ikonicznych*. W: M. R. Mayenowa, red.: *Semiotyka i struktura tekstu. Studia poświęcone VII międzynarodowemu kongresowi slawistów*. Wrocław, Ossolineum, s. 48.
- Pawlicka U., 2012: *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*. Kraków, Korporacja Ha!art.
- Sendyka R., 2012: *Poetyki wizualności*. W: T. Walas, R. Nycz, red.: *Kulturowa teoria literatury 2*. Kraków, Universitas, s. 137—184.
- Szczęśna E., 2018: *Cyfrowa semiopoetyka*. Warszawa, IBL PAN.
- Tabakowska E., 2003: *Ikoniczność: podobieństwo i „tertium comparationis”*. „Przestrzenie Teorii”, nr 2, s. 103—118.
- Wysłouch S., 1994: *Literatura a sztuki wizualne*. Warszawa, PWN.
- Zeidler-Janiszewska A., [online]: *O tzw. zwrocie ikonycznym we współczesnej humanistyce. Kilka uwag wstępnych*. „Dyskurs”, nr 4, s. 151. Dostępne w Internecie: <http://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs4/AnnaZeidlerJaniszewska.pdf> [dostęp: 7.07.2018].
- Zeidler-Janiszewska A., 2006: *Visual Culture Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikonicznego w naukach o kulturze*. „Teksty Drugie”, nr 4, s. 9—30.

Źródła internetowe ⁵⁶

- [hasła:] *house, waving hand, arrow*. W: *Emojipedia*. Dostępne w Internecie: emojipedia.org [dostęp: 7.07.2018].
- [hasło] *Emoji*. W: *Wikipedia*. Dostępne w Internecie: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Emoji> [dostęp: 8.07.2018].
- Author Translates All of ‚Alice in Wonderland’ into Emojis* [wywiad]. Dostępne w Internecie: https://creators.vice.com/en_us/article/ez5vd4/author-translates-all-of-alice-in-wonderland-into-emojis [dostęp: 7.07.2018].

56 Poniższe pozycje nie są opracowaniami naukowymi.

- <http://carlagannis.com/blog/prints/gardenofemojidelights/> [dostęp: 7.07.2018].
- <http://emojipoems.tumblr.com/page/3> [dostęp: 7.07.2018].
- <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2015> [dostęp: 7.07.2018].
- <https://gadzetomania.pl/57421,emoji-nowy-jezyk-internetu-pismo-obrazkowe-wystepuje-w-polowie-komentarzy> [dostęp: 5.07.2018].
- <https://joe hale.bigcartel.com/products> [dostęp: 7.07.2018].
- <http://lifehacking.pl/sloownik-znaczenie-emoji/> [dostęp: 8.07.2018].
- <https://mobirank.pl/2018/05/01/kolekcja-176-oryginalnych-emoji-w-jednej-ksiazce/> [dostęp: 7.07.2018].
- http://www.unicode.org/emoji/charts/full-emoji-list.html?utm_source=mobirank.pl&utm_medium=artykul&utm_campaign=lista-emoji [dostęp: 8.07.2018].
- <https://www.iol.co.za/sunday-tribune/lifestyle/instagram-plan-to-decode-emoji-1860569> [dostęp: 5.07.2018].
- <https://www.polityka.pl/galerie/1677752,1,21-emetikonow-ktorych-uzywamy-niezgodnie-z-ich-znaczeniem.read> [dostęp: 8.07.2018].
- Isaac M., [online]: *The Rise of Emoji on Instagram is Causing Language Repercussions*. Dostępne w Internecie: <https://bits.blogs.nytimes.com/2015/05/01/the-rise-of-emoji-on-instagram-is-causing-language-repercussions/> [dostęp: 7.07.2018].
- Spiegelman N., Rankin-Gee R., 18.08.2017 [online]: *Emoji Poetry Contest*. Dostępne w Internecie: <https://www.theparisreview.org/blog/2017/08/18/emoji-poetry/> [dostęp: 7.07.2018].
- Shigetaka Kurita: *the man who invented emoji*. Dostępne w Internecie: <https://edition.cnn.com/style/article/emoji-shigetaka-kurita-standards-manual/index.html> [dostęp: 7.07.2018].
- The Inventor of Emoji on his Famous Creations* [wywiad]. Dostępne w Internecie: <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/27/emoji-inventor-shigetaka-kurita-moma-new-york-text> [dostęp: 7.07.2018].

Katarzyna Majdzik

Pinocchio in Emojitaliano

La traduzione sperimentale come riflesso di una svolta visuale e performativa

SOMMARIO | Nel presente articolo si parla della traduzione sperimentale di *Pinocchio* (*La storia di un burattino*) di Carlo Collodi, classico di letteratura per l'infanzia, dall'italiano verso il codice (linguaggio) artificiale delle emoji (disponibile prima in Internet, su Twitter, e nel 2017 pubblicata in forma cartacea). Il problema di questa particolare

traduzione viene presentato in un contesto più ampio delle traduzioni tramite *emoji* e di altre forme di traduzione sperimentale. Il testo, originariamente destinato ad uso on line, dimostra gli attuali cambiamenti culturali e può essere inteso come riflesso di una svolta visuale — come risulta dal titolo — e performativa nelle scienze umanistiche.

PAROLE CHIAVE | Pinocchio, Carlo Collodi, traduzione sperimentale, traduzione intersemiotica, svolta visuale, svolta performativa

Katarzyna Majdzik

Pinocchio in Emojitaliano

The Experimental Translation in the Culture of Visual and Performative Turn

SUMMARY | The article discusses the experimental translation of the classic of children's literature — the *Pinocchio* (*La storia di un burattino*) by Carlo Collodi — from Italian into the artificially created language of the *emoji* signs. The translation was initially created on the Internet (Twitter platform), and then published in print in 2017. The issue of the translation was presented in the context of other translations of literature into *emoji* signs and experimental translation in general. This originally new-media translation illustrates the cultural transformations of modernity and can be understood as the expression of iconic (visual) and performative turn in humanities.

KEYWORDS | Pinocchio, Carlo Collodi, experimental translation, intersemiotic translation, iconic turn, performative turn

KATARZYNA MAJDZIK | dr nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa, przekładoznawca, adiunkt w Zakładzie Teorii Literatury i Translacji Instytutu Filologii Słowiańskiej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach; absolwentka filologii chorwackiej na Uniwersytecie Śląskim i lingwistyki na Uniwersytecie Jagiellońskim. Publikowała m.in. w serii „Studia o Przekładzie”, czasopiśmie „Przekłady Literatur Słowiańskich” i pracach zbiorowych poświęconych literaturze i kulturze chorwackiej. Współredagowała wybór przekładów najnowszego dramatu chorwackiego *Kroatywni*. W jej dorobku znajdują się artykuły poświęcone chorwackiej literaturze kobiecej, przekładowi artystycznemu w ramach języka chorwackiego i polskiego oraz teksty teoretyczne z zakresu przekładoznawstwa i filozofii przekładu. Autorka monografii: *Przekład, czyli na styku dwóch podmiotowości* (2015); *Narzędzia analizy przekładu* (współautor: D. Słapek, 2015). Jej zainteresowania naukowe koncentrują się wokół współczesnej literatury chorwackiej i serbskiej — ich historii, poetyki oraz recepcji przekładowej, ponadto zajmuje się teorią i praktyką translatorską oraz filozofią przekładu i przekładoznawstwa.