

Tłumaczenie, interpretacja, gra – studium przypadku

Translation, decoding, game – a case study

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
yaboo@amu.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0812-4142

Abstract: In the course of translation activity, similarly as in the process of decoding its actual result embodied in the target text, significance of various references to the source and target contexts may be observed. On this background, it may be instructive to analyse various instances of better or less convincing adjustment of source texts to the target realities of their reception. The proposed case study is designed to provide the description of the processes of translation and interpretation in terms of specific language games, according to the model presented formerly by Stanisław Barańczak – with certain roughly sketched rules, valid even despite varying degrees of their productive reference to the objects of extralinguistic reality. Different recognition of rules may result in varying translations, as shown in the analysed example.

Keywords: language games, translation, *Porgy and Bess*

1. Gry w pragmatyce językoznawczej

Koncepcja gry może być wykorzystywana nie tylko wobec wytworów kultury o charakterze ściśle ludycznym, lecz także w badaniu przekazu językowego z użyciem strategii gier. Właściwościom ludycznym (Huizinga, 1985; Caillois, 1997) towarzyszą aspekty semiotyczne (Guiraud, 1974), teatralne (Goffman, 1956) i psychologiczne (Berne, 1999) komunikatów. Szerszy kontekst wdrażania strategii można odnieść do rzeczywistości dnia codziennego (Berger, Luckmann, 1983), procedur (Austin, 1962) oraz, w perspektywie pragmatyki lingwistycznej, do przewidywalnej zmiany stanu rzeczywistości docelowej (Yngve, 1975), kontekstu lub fatycznego odniesienia do jednostek komunikacji wyższego rzędu (Jabłoński, 2013). Istotne jest przeciwstawienie GRY i RZECZYWISTOŚCI oraz opis rzeczywistości PROJEKTOWANEJ wobec rzeczywistości OSIĄGANEJ docelowo w wyniku wdrożenia gry. Podjęta niżej próba zobrazowania zasad tak rozumianych gier przedstawiana jest w perspektywie swoiście interdyscyplinarnej, w kontekście „ludologii stosowanej”, na przykładzie wdrożenia różnych zasad gry w przypadku dwóch odmiennych tłumaczeń tego samego tekstu.

2. Od gier po schematy tłumaczenia

W procesie translacji interpretacja cech kontekstu źródłowego wobec możliwego odbioru przekazu docelowego rodzi właściwie zawsze wyzwania międzykulturowe. Pragmatyczne perspektywy rzeczywistej komunikacji zgłębiano w obszarach różnych dziedzin, w odniesieniu do różnego stopnia racjonalności i przekładalności „rzeczywistości dnia codziennego” na aktywność interpretacyjną aktorów sceny komunikacyjnej, w ramach pewnych schematów komunikacji (Miller, Galanter, Pribram, 1960; Garfinkel, 1972; Schank, Abelson, 1977). W perspektywie międzykulturowej koncepcja „supermarketu kultury” (Mathews, 2000) kładzie nacisk na opcjonalny dobór pewnych składników kulturowego „ja”, możliwy tylko na jednym z poziomów funkcjonowania jednostki w kulturze, z uwzględnieniem także czynników pozostających poza kontrolą indywidualną. Koncepcji tej można przeciwstawić pojęcie „lepkości”

informacji (von Hippel, 2005). Ów ostatni termin podkreśla, że lokalizacja docelowa pewnych fragmentów informacji źródłowej, mimo iż możliwa, niesie ryzyko generowania znacznych a niepożądanych „kosztów” procesu.

3. (Nie)przetłumaczalność, homeostaza tekstu

Umocowanie naukowe translatoryki pozwala na użycie – do analizy – narzędzi weryfikowalnych intersubiektywnie. Za takie wolno uznać koncepcje udomowienia i egzotyżacji (Venuti, 1995) lub dominanty tłumaczeniowej w docelowej ocenie swoistej „grywalności” tekstu (Barańczak, 2004) jako rezultatu pewnego procesu decyzyjnego. Niżej skupiono się głównie na propozycji Barańczaka. Proponowana przezeń koncepcja wyróżnia następujące etapy tłumaczenia: ROZPOZNANIE (diagnoza wyzwań), ZADANIE (ustalenie cech istotnych tekstu źródłowego) oraz ROZWIĄZANIE (propozycja przekładu) (tamże, s. 9). W odniesieniu do pojęcia dominanty tłumaczeniowej wykorzystać można również koncepcję homeostazy tekstu. Odsyła ona do zamierzonego zachowania maksimum jego właściwości źródłowych w potencjalnym odbiorze docelowym translacji (Jabłoński, 2013).

4. Przypadek do analizy

Do analizy wybrano pochodzący z opery *Porgy and Bess* (muz. George Gershwin, 1935), do dziś popularny i powszechnie rozpoznawany (Fisher, 2000; Noonan, 2012) utwór *It Ain't Necessarily So* (sł. Ira Gershwin). Istnieją różne wersje jego tekstu, niespójności między nimi dotyczą jednak głównie szczegółów ortograficznych. Wersję analizowaną w kształcie przedstawionym tutaj ujednolicono w pewnych fragmentach, na podstawie treści rozmaitych źródeł – naukowych i popularnych (Shalit, 1985; Furia, 1996, s. 110–112; AllTheLyrics.com, 2021; Wikipedia, 2021a). Źródła internetowe wykorzystano tu celowo i świadomie, jako reprezentatywne w odniesieniu do powszechności funkcjonowania tekstu jako faktu (pop)kulturowego w anglojęzycznym środowisku komunikacyjnym.

Analiza tekstu źródłowego na etapie ROZPOZNANIA pozwala wyróżnić następujące warstwy przekazu jako źródła potencjalnych wyzwań tłumaczeniowych:

- nawiązania do elementów muzyki i kultury „czarnej” oraz tradycji judaistycznej;
- środki poetyckie, także w ortografii: elementy slangu, gry słowne, powtórzenia, wokalizy;
- otwarte, acz subtelne podważanie dosłowności biblijnego mitu (Opara, 2009, s. 77 n.).

W dalszej części artykułu cyfry arabskie w nawiasach oznaczają strofy tekstu, a cyfry rzymskie – wątki poboczne. Wzmiankowane w pierwszych dwóch punktach ROZPOZNANIA zabiegi ludyczne na poziomie ZADANIA nie wydają się tak istotne jak deklaracja ideowa w punkcie ostatnim. Przejawia się ona w kilku fragmentach, w tym w niepublikowanej często strofie dodatkowej (9) na bis (Furia, 1996, s. 111), we wprowadzeniu (1), kulminacji (5), łączniku (6) i finale (8). W odniesieniu do identyfikacji ZADANIA podkreślić można raczej niską efektywność treści punktu trzeciego ROZPOZNANIA w polskiej kulturze, mimo zrozumiałości elementów biblijnych wątków pobocznych (I–IV w 2, 3, 4 i 7). Motywy „wadzenia się z istotą wyższą” w literaturze polskiej XIX i XX wieku w kontekście narodowowyzwoleńczym, podobnie jak istniejące w różnych tekstach wątki mistyczne lub judeochrześcijańskie, wydają się w analizowanym przypadku wyraźnie nieadekwatne. Ponadto w oficjalnym nurcie ideologii PRL – co najpewniej trzeba uznać za istotne w świetle ROZWIĄZANIA proponowanego w (prawdopodobnie jedynym) istniejącym już tłumaczeniu tekstu na język polski – aluzje religijne wykorzystywano często negatywnie lub marginalnie, co również odbiega od przesłania tekstu.

5. Wersje tekstu

Omawiany tekst nie tylko ma różne wersje i interpretacje, ale też doczekał się też licznych nieoperowych adaptacji popkulturowych. Najpopularniejsze wydaje się wykonanie grupy Bronski Beat (1984; Wikipedia, 2021b). Także sama melodia utworu stanowi często wykorzystywany standard instrumentalny.

Istniejące tłumaczenie polskie tekstu (z lat 80. XX wieku) przypisuje się Andrzejowi Zaorskiemu. Najbardziej znane wykonanie przedstawiła Edyta Geppert (1986; Tekstowo, 2021; YouTube, 2021). Tłumaczenie to wykazuje znaczne ograniczenia, jakie można odnieść do realiów epoki jego powstania. Konsekwencja, z jaką ograniczenia te wpłynęły na ostateczny kształt tekstu polskiego, potwierdza raczej świadome działanie tłumacza (czyli wybór odmiennej dominanty translacyjnej – by odnieść się do propozycji Barańczaka) niż, co można zakładać jedynie w ekstremalnym ujęciu, błąd w odczytaniu oryginału. Mimo powierzchownej zrozumiałości nieprzetłumaczalne nawet na realia drugiej dekady XXI wieku, gdy powstaje niniejszy artykuł, są konteksty: schyłkowego okresu PRL, kryzysu gospodarczego, rozumianej jako opozycyjna wobec systemu politycznego roli religii oraz idealizowania tzw. Zachodu. Na poziomach ROZPOZNANIA i identyfikacji ZADANIA tłumacz mógł stwierdzić, że ówczesny odbiorca nie jest gotów na podważenie dosłowności treści biblijnych, które stanowi główny wątek tekstu źródłowego. Kontestacja taka naruszałaby niepisany zwyczaj „przemycania” aluzji antysystemowych w tekstach późnego PRL, sugerując wsparcie dla oficjalnego systemu wartości. Alternatywnie nastąpiło zatem wdrożenie strategii swoistej domestykacji ekstremalnej (Venuti, 1995). ROZWIĄZANIE to luźna adaptacja, tworząca jednak spójną całość i dostosowana do realiów docelowych epoki. Zarazem współcześnie, poza dosłownymi lub automatycznymi tłumaczeniami dostępnymi w przestrzeni wirtualnej, nie jest znana inna wersja polska tekstu. Nawet jeśli odmienny przekład istnieje, jego popularność nie dorównuje wersji istniejącej.

6. Stan rzeczy i nowa propozycja

Konsekwencje domestykacji ekstremalnej w istniejącej postaci tłumaczenia odcinają odbiorcę od treści źródłowej. Przekłada się to na brak możliwości obcowania z przesłaniem oryginału. Wątki biblijne potraktowano powierzchwnie (2, 3, 4, 7), dodając treści dopasowane do realiów PRL, odległe od oryginalnej dominanty (4, 7, 9). Pewne fragmenty opuszczono (5, 9), inne znacznie zmodyfikowano (1, 6). Choć trudno kwestionować racjonalność takich decyzji w odniesieniu do epoki, w której je podejmowano, współcześnie ich kontekst często jest nieczytelny lub wręcz groteskowy

(4, 7, 9). Przesłanie polskiego finału, swoisty znak czasu schyłku PRL, w nader obrazowy sposób postuluje – w poetyce powszechnej wtedy dycho-
tomii – przedłożenie imperatywu intelektualnego *być* nad cielesne *mieć*, co
można zresztą odczytać w perspektywie zarówno idei socjalistycznych, jak
i opozycyjnych wobec nich.

Nowa propozycja (Jabłoński, 2021) stanowi hobbystyczny produkt tłu-
maczeniowy autora artykułu. Niezależnie od warunkowanych subiektyw-
nie wartości poetyckich tekstu, jej wprowadzenie pozwala wiarygodnie
ukazać motywacje oryginalne tekstu i świadome zabiegi tłumacza. Nowe
ROZWIĄZANIE motywowane jest identyfikacją czytelnego odzwiercied-
lenia przesłania źródłowego jako ZADANIA. Pozwala dziś na to zarówno
zmiana kontekstu politycznego, jak i znaczny postęp globalizacji i seku-
laryzacji w RP. Możliwe stało się ponadto neutralne odczytanie tekstu –
bez założenia identyfikacji (bądź jej braku) z treściami motywowanymi
religijnie lub politycznie.

7. Zestawienie oryginału i tłumaczeń

Strofy tekstu podano niżej, w kolejności ich wersji: tekst oryginalny
(kursywa, z opuszczeniem oryginalnych wokaliz), tłumaczenie istniejące
(Tekstowo, 2021) i nowe (komórki wyszarzone, Jabłoński, 2021). Odstęp-
stwa od oryginału znaczą podkreślenia (w obu tłumaczeniach z uniknię-
ciem niepożądanych w tekście polskim powtórzeń; w nowej propozycji
starano się zachować zgodność z przesłaniem oryginału). Kreatywne uzu-
pełnienia (rymy i próby odmiennego stylistycznie oddania gier słownych
bez ingerencji w przekaz) zasygnalizowano **pogrubieniem**. Ze względu
na złożoność decyzji tłumaczeniowych pewne fragmenty kwalifikować
można jednocześnie jako po części zgodne z oryginałem i uzupełnione.
Fragmenty bez oznaczeń są zasadniczo zgodne z oryginałem.

Strofa 1. (wprowadzenie)

*It ain't necessarily so,
It ain't necessarily so,
The t'ings dat yo' li'ble to read in de Bible,
It ain't necessarily so.*

Niech radość do stońca się **pnie**,
Pesymizm zostawmy na **dnie**,
Już Stary **Testament** – choć **niezły w nim zamęt** –
To wprost optymizmem **aż tchnie**.

Bo to niekoniecznie jest **tak!**
Niejeden to pojmie na **wspak**.
Przeczyta, co w Piśmie, **przysłankie i przyśnie**,
A to niekoniecznie jest **tak!**

Strofa 2. (motyw I, poboczny)

Li'l David was small, but oh my!
Li'l David was small, but oh my!
He fought Big Goliath who lay down an' dieth!
Li'l David was small, but oh my!

Miał Dawid **metr** wzrostu i **ćwierć**,
Lecz **duchem** był wzniosły **jak perć**.
I z całej swej mocy wyskoczył **jak z procy** –
I z procy Goliata **na śmierć**.

Z Dawida drobniutki był chłop,
Lecz Goliat **wykonał w tył zwrot**.
Gdy w czoło **kamieniem**, dokładnym **trafieniem**
Wyprawił go **mikrus na **szrot**.**

Strofa 3. (motyw II, poboczny)

Oh Jonah, he lived in de whale,
Oh Jonah, he lived in de whale,
Fo' he made his home in dat fish's abdomen.
Oh Jonah, he lived in de whale.

Wieloryb ogromny to **ssak**,
W nim Jonasz więziony rzekł **tak**:
„Rzec **mogę o **farcie**** – **jest dom i jest **żarcie**,**
Wieloryb to dom, **żarcie ja”.**

A Jonasz – **nie gorszy to **zuch!****
Wielorybi **zasiedlił brzuch!**
Nie pyta nikt **zgoła, jak przeżyć tam zdołał,**
Gdy **ssaczy podduszał go chuch.**

Strofa 4. (motyw III, poboczny)

*Li'l Moses was found in a stream.
Li'l Moses was found in a stream.
He floated on water till Ol' Pharaoh's daughter,
She fished him, she said, from dat stream.*

A Mojżesz – niemowlę, **to fakt** –
Wpadł w wodę, lecz płynął na **wznak**,
A u nas choć **prorok** przytrafia się **co rok**,
To zdarza się, że wody **brak**.

I Mojżesz w koszyczku na **dno**
By trafić, sto szans miał na **sto**,
Lecz zanim dał **nura**, faraona **córa**
W natchnieniu wyłowić go!

Strofa 5. (kulminacja, pominięta w tłumaczeniu istniejącym)

*Well, it ain't necessarily so,
Well, it ain't necessarily so,
Dey tells all you chillun de debble's a villun,
But it ain't necessarily so!*

Bo to niekoniecznie jest **tak**,
Oj nie, niekoniecznie jest tak!
Dzieciakom twym **truja**, że diabeł jest **szują**,
A to niekoniecznie jest **tak!**

Strofa 6. (łącznie)

*To get into Hebben don' snap for a sebben!
Live clean! Don' have no fault!
Oh, I takes dat gospel whenever it's pos'ble,
But wid a grain of salt.*

Czyś mały, czy **duży**, czyś rybą **w katuży** –
To co? Nie jest złe,
Bo życie, choć **gniecie**, to znajdziesz w nim **przecież**
To coś, co warto kochać.

Po drodze do nieba **w ruletkę się nie baw!**
Czystość stawiaj przed **złem!**
Tę dobrą **nowinę żyrować chcę czynem,**
Ale **swoje też wiem.**

Strofa 7. (motyw IV, poboczny)

*Methus'lah lived nine hundred years,
Methus'lah lived nine hundred years,
But who calls dat livin' when no gal will give in
To no man what's nine hundred years?*

To fakt, dawniej dłużej żył **człek,**
Sto lat to normalny był **wiek,**
Nie chwałę się **wcale,** lecz ów **Matuzalem**
Po roku **by u nas się wściekł.**

Matuzalem dziewięćset **lat**
Testował wytrwale ten **świat,**
Lecz co to za **życie,** gdy **chuć pustoszy cię,**
A **dziewcząt na lekarstwo brak?!**

Strofa 8. (finał)

*I'm preachin' dis sermon to show,
It ain't nece-ain't nece
Ain't nece-ain't nece
Ain't necessarily... so!*

Nie przejmuj się, bo co tu **kryć –**
Zawsze przecież może gorzej **być!**
Choćbyś żył nawet dwieście **lat,** to nie to jest ważne, to nie jest ważne,
Nieważne jest ile, lecz **jak!**

Kazanie to głoszę tu **wam,**
By **pojął to każdy, gdzie mam**
Beztraskie **bajanie,** bo to nie, **bo to nie,**
Bo to niekoniecznie jest **tak!**

Strofa 9. (bis)

*Way back in 5000 B.C.
Ole Adam an' Eve had to flee.
Sure, dey did dat deed in de Garden of Eden
But why chasterize you an' me?*

Raz facet narzekał na rząd,
Mówili sąsiedzi: „To błąd!”
Radzili sąsiedzi i facet dziś siedzi...
Rząd bliżej, o, widać go stąd.

A kilka tysięcy lat **wstecz**
Praojcowie z raju szli **precz**
Za czyn z mocy **złego**, lecz co nam do **tego**?
Co mamy wspólnego z tym **mieć**?

8. Podsumowanie: „Nieważne jest ile, lecz jak” czy „Bo to niekoniecznie jest tak”?

Tłumaczenie to akt pragmatyczny, osadzony w wymogach kontekstu i powiązany z zamierzonym skutkiem aktywności komunikacyjnej. To ciąg ukierunkowanych działań z przewidywalnym (warunkowanym dominantą zasad swoistej gry) wynikiem, obejmujący ROZPOZNANIE treści tekstu oryginalnego i identyfikację ZADANIA tłumaczeniowego jako podstawę dla proponowanego ROZWIĄZANIA. W istniejącym przykładzie preferowano odniesienie do realiów epoki późnego PRL i w nich osadzono alternatywne – wobec przesłania oryginału – odczytanie tekstu docelowego. W nowym natomiast przyjęto zasadę wiernego, acz niedosłownego oddania przekazu oryginalnego. W wyniku wdrożenia w ten sposób innych gier powstały zasadniczo różne teksty (ROZWIĄZANIA). Nie wyklucza to, niezależnie od oceny jakości przekładów, „grywalności” każdego z nich w odmiennych warunkach odbioru. Analiza zamieszczona wyżej nie zawiera zatem oceny żadnego z tłumaczeń, gdyż zaszeregowanie takie winno wykraczać poza ścisłą warstwę tekstu i odnosić się również do efektywności odbioru przekazu w rzeczywistości docelowej.

W żadnej wersji nie ocalono źródłowej stylizacji kulturowej (aluzji do elementów muzyki „czarnej” i do judaizmu) ani ortograficznej oraz wielu oryginalnych gier słownych (w znacznej części uzupełnionych kreatywnie). Zarazem, przy raczej bezproblemowym zachowaniu schematu rymów żeńskich i męskich (z opuszczeniem wokaliz i powtórzeń oryginału, drugorzędnych w odbiorze docelowym), w nowej wersji oddano raczej wiernie przesłanie oryginalne i właściwości rytmiczne tekstu. Obok subiektywnej, osobistej i indywidualnej (literalnie: „grywalnej”) korzyści ludycznej tłumacza za nie mniej ważny uznano zysk odbiorcy – być może z efektywnym wkładem (odrobienie swoistej „lekcji kulturowej”) w polską tekstologię. Zysk taki, jak starano się wykazać w sposób być może nieco karkołomny, acz w założeniu kompatybilny z interdyscyplinarnym – translatoryczno-ludologicznym – aparatem badawczym wdrożonym wyżej, możliwy jest przy założeniu (z niezbędnym odwołaniem do bezproduktywności, stanowiącej cechę gier w ujęciu ogólnym) produktywności i racjonalności pewnych decyzji tłumaczeniowych w świetle odbioru tekstów w docelowych kontekstach ich funkcjonowania.

Literatura

- AllTheLyrics.com (2021). It Ain't Necessarily So. Online: <https://www.allthelyrics.com/lyrics/george_gershwin/it_aint_necessarily_so-lyrics-156161.html>. Data dostępu: 14 listopada 2021.
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words: The William James lectures delivered at Harvard University in 1955*. Oxford: Clarendon Press.
- Barańczak, S. (2004). *Ocalone w tłumaczeniu. Szkice o warsztacie tłumacza poezji z dodatkiem Małej antologii przekładów-problemów*. Kraków: Wydawnictwo „a5”.
- Berger, P. L., Luckmann, Th. (1983). *Spółeczne tworzenie rzeczywistości* (tłum. J. Niżnik). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Berne, E. (1999) *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich* (tłum. P. Izdebski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bronski Beat (1984). It Ain't Necessarily So. W: *Age of Consent* [CD]. London: London Records.

- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Wolumen.
- Fisher, B. D. (red.) (2000). *Porgy and Bess, Opera in Three Acts*. Boca Raton, FL: Opera Journey.
- Furia, Ph. (1996). *Ira Gershwin: The Art of the Lyricist*. New York: Oxford University Press.
- Garfinkel, H. (1974). Routine Grounds of Everyday Activities. W: D. Sudnow (red.), *Studies in Social Interactions* (s. 1–30). New York – London: The Free Press.
- Geppert, E. (1986). Nie przejmuj się. W: *Edyta Geppert Recital – Live* [CD]. Warszawa: Pronit.
- Goffman, E. (1956). *The Presentation Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.
- Guiraud, P. (1974). *Semiologia* (tłum. S. Cichowicz). Warszawa: Wiedza Powszechna.
- von Hippel, E. (2005). *Democratizing Innovation*. Cambridge – London: MIT Press.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Jabłoński, A. (2013). *Homeostaza tekstu. Tłumaczenie i komunikacja międzykulturowa w perspektywie polsko-japońskiej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Jabłoński, A. (2021). *Niekoniecznie*. Niepublikowane tłumaczenie tekstu *It Ain't Necessarily So*.
- Kick, R. (2007). *Everything You Know About God Is Wrong: The Disinformation Guide to Religion*. New York: Disinformation Company.
- Mathews, G. (2000). *Global Culture/Individual Identity*. London – New York: Routledge.
- Miller, G. A., Galanter, E., Pribram, K. H. (1960). *Plans and Structure of Behavior*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Noonan, E. (2012). *The Strange Career of Porgy and Bess*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Opara, S. (2009). *Tyrania złudzeń. Studia z filozofii polityki*. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.
- Schank, R. C., Abelson, R. P. (1977). *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*. Hillside: Lawrence Erlbaum Associates.

- Shalit, J. (1985). *The Glory of Gershwin*. Essex: International Music Publications Ltd.
- Tekstowo (2021). Nie przejmuj się. Online: <https://www.tekstowo.pl/piosenka,edyta_geppert,nie_przejmuj_sie.html>. Data dostępu: 14 listopada 2021.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility - A History of Translation*. London - New York: Routledge.
- Wikipedia (2021a). It Ain't Necessarily So. Online: <https://en.wikipedia.org/wiki/It_Ain%27t_Necessarily_So>. Data dostępu: 14 listopada 2021.
- Wikipedia (2021b). Bronski Beat. Online: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bronski_Beat>. Data dostępu: 14 listopada 2021.
- Yngve, V. H. (1975). Human Linguistics and Face-to-Face Interaction. W: A. Kendon, R. M. Harris, M. R. Key (red.), *Organization of Behavior in Face-to-Face Interaction* (s. 47-62). The Hague - Paris: Mouton Publishers.
- YouTube (2021). Edyta Geppert, „Nie przejmuj się”. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=GbBoPQ_v4kU>. Data dostępu: 18 listopada 2021.

dr hab. Arkadiusz Jabłoński – prof. UAM, Zakład Japonistyki, Instytut Orientalistyki, Wydział Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Zajmuje się językoznawstwem japońskim i ogólnym, a także translatoryką i problematyką gier językowych.

Tłumaczenie, interpretacja, gra – studium przypadku

Abstrakt: Tłumaczenie to aktywność, w trakcie której, podobnie jak w procesie interpretacji jej konkretnego efektu w postaci tekstu docelowego, ze szczególną wagą ujawniają się odniesienia do różnych kontekstów źródłowych i docelowych. Na tym tle pouczająca może być analiza rozmaitych przypadków lepszego lub mniej przekonującego dostosowania tekstu docelowego do rzeczywistości jego odbioru. Proponowane studium przypadku służyć ma w założeniu opisowi procesów tłumaczenia i interpretacji w kategoriach specyficznych gier językowych, według modelu zaproponowanego niegdyś przez Stanisława Barańczaka – o z grubsza ustalonych zasadach, obowiązujących nawet mimo różnego stopnia ich produktywnego odniesienia do obiektów pozajęzykowej rzeczywistości. Odmienne rozpoznanie owych zasad skutkuje powstaniem różnych tłumaczeń, jak ukazano na analizowanym przykładzie.

Słowa kluczowe: gry językowe, tłumaczenie, *Porgy and Bess*
