

■ JERZY JARNIEWICZ

Uniwersytet Łódzki
jjarniew@uni.lodz.pl

JAK ZOBACZYĆ *JĄDRO CIEMNOŚCI*, CZYLI O INTERSEMIOTYCZNYM PRZEKŁADZIE POWIEŚCI CONRADA

Abstract

To see *Heart of Darkness*. On the Intersemiotic Translation of Joseph Conrad's Novel

The article examines Catherine Anyango's and David Zane Mairowitz's graphic novel *Heart of Darkness* as an illustration of the differences between the unique possibilities of verbal and visual media. Conrad's metaphor of Marlow's story as a misty halo, interpreted here as an autotelic commentary on the text's elusive meaning, is the starting point for a discussion of visual representations of indeterminacy, which Conrad conceptualizes in visual terms, equating understanding with seeing. Another issue raised is the place of the narrator in visual arts, made problematic by Conrad's use of two narrators and the story-within-a-story device. It is also argued that the graphic novel, though a sequential medium, makes use of the spatial juxtaposition of images, which is not only the source of metaphors, but also creates the effect of simultaneity unavailable to verbal arts.

Keywords: Joseph Conrad, graphic novel, intersemiotic translation, visual arts

Słowa kluczowe: Joseph Conrad, powieść graficzna, przekład intersemiotyczny, sztuki wizualne

Widzicie całą tę historię?

Joseph Conrad, *Jądro ciemności*

Powieść Conrada zaczyna się, po kilku akapitach wstępu, od słynnej metafory „mglistych aureoli”, którą uznajmy za autoteliczny komentarz do powieści. Obraz ten jest poniekąd wewnętrznym, bo podsuniętym nam przez autora, kluczem interpretacyjnym, wskazówką, gdzie i jak szukać sensu Conradowskiego dzieła. Ale po kolei: zasadą kompozycyjną *Jądra ciemności* jest opowieść w opowieści. Główny narrator, bezimienny mężczyzna, którego zbyt łatwo byłoby utożsamić z autorem, opowiada o opowieści wygłoszonej przez Marlowa, gdy pięcioosobowa załoga jachtu „Nellie” – dyrektor, księgowy, mecenas, wspomniany Marlow i sam narrator – czekała na odpływ u ujścia Tamizy. By zabić czas, Marlow zaczął snuć opowieść o swojej wyprawie z misją handlową do Kongo. Marlow, jak się dowiadujemy od narratora, znany był z gawędziarskiego talentu, a sztuka, którą posiadał, odróżniała go od innych morskich gawędziarzy. Różnicę tę główny narrator próbuje określić tak:

The yearns of seamen have a direct simplicity, the whole meaning of which lies within the shell of a cracked nut. But Marlow was not typical (if his propensity to spin yarns be excepted), and to him the meaning of an episode was not inside like a kernel but outside, enveloping the tale which brought it out only as a glow brings out a haze, in the likeness of one of these misty halos that sometimes are made visible by the spectral illumination of moonshine (Conrad 1990: 3).

Opowieści marynarzy są proste i bezpośrednie, cały ich sens mieści się w skorupce orzecha. Marlow jednak nie był typowy – jeśli pominąć skłonność do opowiadania historii – dla niego sens nie tkwił jak pestka w środku każdej sceny, ale znajdował się na zewnątrz, otulał ujawniającą go opowieść, podobnie jak blask księżyca ujawnia istnienie mgiełki, mglistej aureoli, widocznej dzięki jego upiornemu światłu (Conrad 2011: 10, przeł. M. Heydel).

Metafora mglistej aureoli, jakiej użył Conrad, próbując wyjaśnić istotę opowieści Marlowa, sama jest mglistą aureolą. Jest czymś rozmytym, nie do końca uchwytym, nieprzekładalnym na język dyskursu. *Jądro ciemności* istnieje w kilku przekładach na język polski, by więc zbliżyć się do sensu tego obrazu, proponuję – w artykule dotyczącym, było nie było, problemów translatoologicznych – nie zadowalać się jednym przekładem, ale porównać go z dwiema innymi spolszczeniami tej powieści:

według niego sens jakiegoś epizodu nie tkwił w środku jak pestka, lecz otaczał z zewnątrz opowieść, która tylko rzucała nań światło – jak blask oświetla opary – na wzór mglistych aureoli widzialnych czasem przy widmowym oświetleniu księżycy (Conrad 1991: 3, przeł. A. Zagórska).

dla niego sens epizodu nie sprowadzał się do jego wewnętrznej treści, niby do jądra, lecz wychodził na zewnątrz, ogarniając sobą opowieść, która wyniosła ów sens na światło dzienne, zupełnie tak, jak blask, który rozjaśnia mgłę na podobieństwo nimbu z oparów widocznych niekiedy w widmowej poświacie księżycy (Conrad 2009: 8–9, przeł. J. Polak).

Zbierzmy więc dane: według narratora *Jądra ciemności* sens opowieści snutej przez Marlowa znajduje się *outside*, na zewnątrz niej, „otacza” ją (Zagórska), „otula” (Heydel), „ogarnia” (Polak). Opowieść nie zawiera w sobie sensu, ale *brings it out*, czyli „rzuca nań światło” (Zagórska), „ujawnia go” (Heydel), „wynosi na światło dzienne” (Polak); zauważmy przy tym, że dwoje tłumaczy uznało za wskazane wprowadzić do obrazu światło. Mowa tu o współdziałaniu, bo opowieść i jej sens są stronami czynnymi: coś sobie nawzajem robią. Sens tworzy dla opowieści środowisko, nadaje jej postać, określa ją, może wręcz ją obejmuje, a opowieść rozjaśnia go, pozwala go dostrzec. Dalsza część opisu, jakby autorowi brakowało precyzyjniejszej formuły, posiłkuje się porównaniem, a do tego dwustopniowym. Tego, czym jest sens opowieści, nie da się powiedzieć wprost, autor ucieka więc w jedno porównanie (*as a glow* – jak blask), a następnie w drugie (*in the likeness of misty halos* – jak mgliste aureole), jakby sens gdzieś się odsuwał, umykał, rozptywał, wychodził na zewnątrz. Porównanie jest zawsze wyjściem poza obszar zakreślony tematem, świadczy o jego niewystarczalności. Spójrzmy, jak to wygląda w przekładach: opowieść rozjaśnia sens tak „**jak** blask oświetla opary **na wzór** aureoli” (Zagórska), albo: „**jak** blask rozjaśnia mgłę **na podobieństwo** nimbu” (Polak). W trzecim przekładzie ta podwójność porównania nie została zachowana: „jak blask księżycy ujawnia istnienie mgielki” (Heydel).

W zacytowanym fragmencie oryginału i jego trzech polskich (a więc: międzyjęzykowych) przekładach mamy próby wytlumaczenia użytych słów za pomocą innych sformułowań, co pozwala nam mówić o przekładzie wewnątrzjęzykowym: „opowieść rzuca światło”, jak „blask oświetla opary”. Proponuję uznać to porównanie za przekład wewnątrzjęzykowy, w którym pierwszy element porównania definiowany (tłumaczony) jest przez element drugi wyrażony w tym samym języku. A więc przekład międzyjęzykowy

(na polski) spotyka się tu z przekładem wewnątrzjęzykowym. A jak może wyglądać przekład intersemiotyczny tego fragmentu, czyli „interpretacja znaków językowych za pomocą znaków pozajęzykowych systemów znakovych” (Jakobson 2009: 44)? Jak historia opowiedziana w innym medium, wyrażona obrazami, może zbliżyć się do tego opisu? W jaki sposób obrazy mogą ujawniać swój sens, nie ten kryjący się w nich jak pestka, ale otaczający je jak nimb, jak mgławica? Próbą przekładu *Jądra ciemności* na język obrazów jest powieść graficzna współautorstwa Catherine Anyango, kenijsko-szwedzkiej ilustratorki, i Davida Zana Mairowitza, autora adaptacji tekstu (Conrad, Anyango, Mairowitz 2010).

Zamazane i nieostre kontury, sylwetki ginące w mrocznym tle, nierozpoznawalne postaci, nachodzące na siebie plamy, półcień, który więcej zakrywa niż ujawnia, wszechobecna szarość zamiast bieli, monochromatyczne panele na czarnych stronach książki – tak w enumeracyjnym skrócie można określić dominującą stylistykę ilustracji w tej graficznej powieści. Tę mglistość obrazów, czyli nieoczywistość ich sensu, o której mowa w cytowanym fragmencie *Jądra ciemności*, uznajmy za wizualny ekwiwalent wspomnianych przez Conrada mglistych aureoli.

Co ciekawe, pojęcie mglistości, którym posłużył się Conrad, charakteryzując narracyjną sztukę Marlowa, odwołuje się do doświadczenia **naocznego**, do **wizualnej** percepcji, choć bezpośrednio odnosi się przecież do gawędy, do sztuki werbalnej, do słów i ich kombinacji, do zbudowanych z nich narracji. By opisać sposób funkcjonowania tekstu językowego – opowieści Marlowa – Conrad pisze o doświadczeniu **widzenia**, na co wskazuje choćby przymiotnik *visible* (u Zagórskiej „widzialny”, u Heydel i Polaka „widoczny”). Rozumienie jest więc widzeniem, dostrzeganiem, a nie słyszeniem czegoś czy dotykowym wyczuciem – zmysł wzroku jest tu bezwzględny monopolistą, jeśli chodzi o źródło analogii. A jeśli wzrok, jeśli widzenie, to także, i przede wszystkim, światło. Światło i jego przeciwieństwo: ciemność. Zwróćmy uwagę, że w cytowanym, niedługim przecież fragmencie Conrad używa aż pięciu słów, które odnoszą się do światła pod różnymi postaciami: *glow, haze, halo, illumination, moonshine*. Do tej piątki można dorzucić *spectral*, jeśli przyjmijemy, że przymiotnik ten odnosi się do widma świetlnego, a nie do upiornych, nadprzyrodzonych zjaw.

Przekład językowego opisu tego mroczno-świetlistego zjawiska na medium obrazu wydawałby się więc czymś bezproblemowym – obraz przecież bez światła nie istnieje. To raczej przekład w drugą stronę, przekład grającego półcieniami wizualnego obrazu na słowa mógłby okazać się trudny

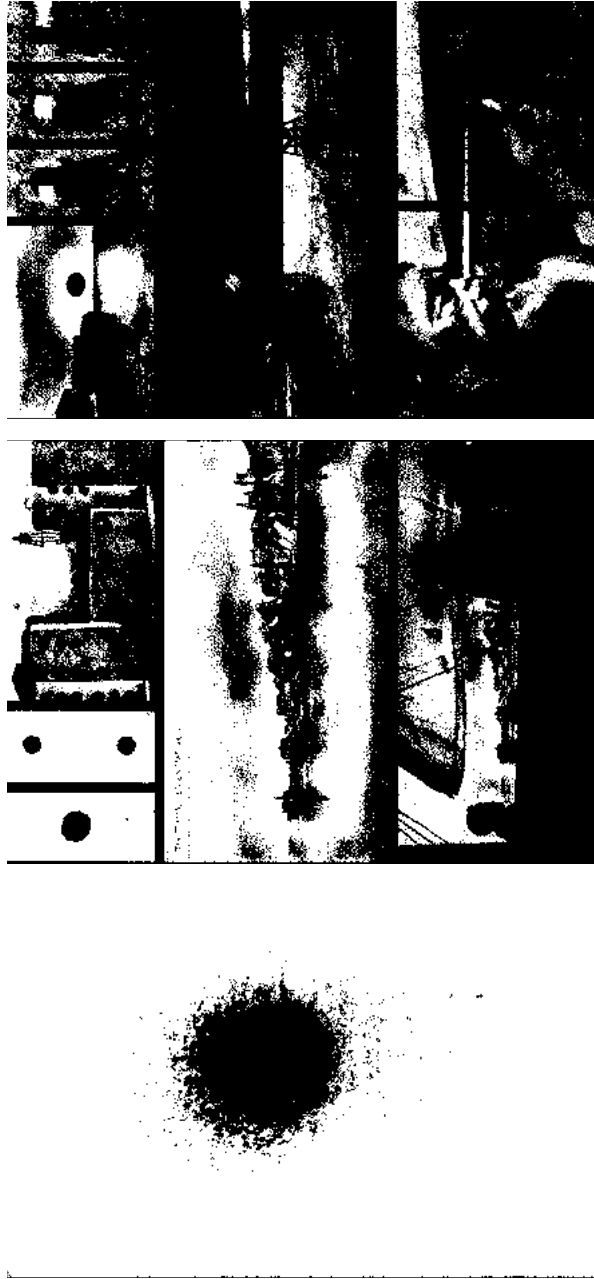
do wykonania. Bo jak oddać za pomocą słów rozmyte kontury, poświęcę, mglistość? Można pokusić się o efekt „mglistości” składni, gdzie gramatyczne uporządkowanie nie jest oczywiste ani jednoznaczne, a elementy mienia się semantyczną nieokreślonością. Taką mgławicowość w języku można uzyskać też w strukturach większych niż zdanie – w narracji, gdzie rwą się poszczególne wątki, nachodzą na siebie, wypełnione lukami wzbudzają atmosferę niepewności i zagubienia. W swojej warstwie słownej powieść graficzna Anyango i Mairowitza przejęła taką właśnie narracyjną mgławicowość: autorzy tej transmutacji¹ grają nie wieloznacznością słów czy składni, ale niepełną, fragmentaryczną narracją. Dokonana adaptacja tekstu, z natury rzeczy krótsza niż oryginał, musiała stracić wiele pierwotnych elementów: adaptacja równała się redukcji. Segmenty narracji zredukowane czasem do jednej sceny czy jednego wypowiedzianego zdania nie tworzą dłuższych ciągów narracyjnych, usiane są przeskokami i zerwaniami, przywołują na myśl montaż skojarzeniowy. Sukcesywność zdarzeń, charakterystyczna dla narracji, schodzi tu na plan dalszy na rzecz ujawniania podobieństw i różnic jej zatrzymanych segmentów. Ta fragmentaryczność i „skokowość” narracji doprowadza do tego, że powieść graficzna *Heart of Darkness* może być nieczytelna dla kogoś, kto nie zna powieści Conrada.

Ciekawsza jest jednak próba oddania Conradowskiej mglistości w warstwie graficznej, a więc podstawowej dla tej komiksowej powieści – za pomocą obrazu. Powieść Conrada zaczyna się, jak już powiedzieliśmy, od obrazu mglistych aureoli, powieść graficzna zaś – od abstrakcyjnej całostronicowej grafiki: szare tło, na którym jawi się pośrodku czarna kula, okrągłe skupisko czarnych plam, narzucające myśl o tytułowym „jadrze”, pokazanym w tak dużym zbliżeniu, że jego struktura ulega rozproszeniu. Niepokojący obraz. To może być słońce, jeśli uprzytomnimy sobie, że choć położone centralnie, jest nieco ponad linią dzielącą stronę na połówki (co interpretować możemy tak, że jest ono na niebie). Ale to jądro, ta czarna kula, na następnej stronie pojawia się, wyraźnie zmniejszone, na prostokątnym białym polu. W kolejnym kadrze w tym samym prostokącie widać już dwie kropki umiejscowione symetrycznie, jedna u dołu, druga u góry, byśmy w kadrze trzecim odkryli, że kropki te są oczkami na kostkach domina. Ustawione na pierwszym planie są na tyle blisko, że przysłaniają widok, w szczelinie między nimi dostrzec można tylko kawałek morza

¹ Termin ten Jakobson uznaje za synonim przekładu intersemiotycznego (Jakobson 2009: 44).

i latarnię morską. Kostki domina ustawione pionowo i poziomo wyglądają na pierwszy rzut oka jak domy, a czarne kropki – jak okna. W kolejnych kadrach czarna kropka przyjmuje inną tożsamość: widoczna nad krajobrazem miejskim obrazuje słońce. Na sąsiedniej stronie, położona w tym samym miejscu, nad krajobrazem, jest już jasna, może być zachodzącym słońcem, które na tle wieczornego nieba jest od tego nieba jaśniejsze, albo też księżycem, białą tarczą przysłoniętą burzliwym niebem. Rozgrywając relację między zbliżeniem na tyle dużym, że nie rozpoznajemy tożsamości przedmiotu, a szerokim planem, który ukazuje nam a to kostki domina, a to wieczorne niebo, autorka grafiki oddaje Conradowską mglistość (nieokreśloność) poprzez zmieniającą się tożsamość przedmiotu – przypominając o niewiarygodności doświadczenia naocznego, o ułomności percepcji, o konieczności korygowania naszych rozpoznań. Conrad pisze o sensie opowieści jako „mgiełce, mglistej aureoli, widocznej dzięki widmowemu światłu księżycu”, a więc o nieuchwytności czy niejednoznaczności sensu. Anyango i Mairowitz dokonują intersemiotycznego przekładu tego opisu, ale nie wprost: nie mamy tu obrazka pokazującego otulającą księżyc mgłę. Oboje autorzy ukazują nam za to przedmiot, którego sens jest (początkowo) nieuchwytny: kulę raz będącą słońcem, innym razem kropką czy oczkiem na płycie domina. To przedmiot, którego tożsamość, a w zasadzie szereg tożsamości, możemy rozpoznać nie dzięki „widmowemu światłu księżycu”, ale dzięki wykadrowaniu obrazu. Taka niejednoznaczność wynika z charakteru medium: „żaden obraz przedmiotu nie jest pełną, całościową reprezentacją tego przedmiotu” (Tabakowska 2009: 39), a reprezentacja taka jak tu, fragmentaryczna, w dużym zbliżeniu, oderwana od szerszego kontekstu, pozwala na różne jego identyfikacje.

U Conrada domino jest zaledwie wspomniane. W czwartym akapicie powieści pojawia się dwukrotnie: „Księgowy już wyjął pudełko domina i zabawił się ustawianiem kostek”, ale „z jakiegoś powodu nie zaczęliśmy partyjki domina” (Conrad 2011: 8). I to wszystko. W realizacji graficznej Anyango i Mairowitza to marginalne domino staje się dominującym elementem pierwszych kadrów, a także metaforycznym obrazem zmieniających się układów znaczeń. Twierdzę, że autorzy powieści graficznej wprowadzili kostki domina jako własną metaforę tego, jak tworzy się sens ich opowieści, a więc jako obraz będący ich odpowiedzią na Conradowską metaforę „mglistych aureoli”. Nie przypadkiem prostokątne kostki domina przypominają kształtem prostokątne kadry komiksu. Gra w domino to próba ułożenia spójnej narracji, tak by jeden element prowadził do drugiego, by między



Il. 1. Panele z graficznej adaptacji *Heart of Darkness* Conrada. Ilustracje: Catherine Anyango, adaptacja tekstu: David Zane Mairowitz. © SelfMadeHero 2010.

jedną płytką a drugą były zauważalne przejścia łączone podobieństwem, czyli tą samą liczbą oczek na stykających się polach. Kolejne elementy sensu oglądanej powieści graficznej układamy tak, jak układamy kostki domina. Pamiętajmy przy tym, że układów takich może być nieskończenie wiele, nie ma jednego uporządkowania. Grający w domino mogą trafić też na taki fragment, który całą grę przerwie, zakończy, z którego nie da się już niczego dalej poprowadzić. W grze w domino widzę więc metaforę lektury, szukania podobieństw i budowania porównań, dochodzenia sensu w opowiadanej historii, którą składamy przeciw z kolejnych segmentów tak, by pasowały do siebie. Nic dziwnego, komiks to – by przywołać formułę Willa Eisnera – „sztuka sekwencyjna” (Eisner 2008: 127–145) albo – w rozszerzonej wersji McClouda – „celowa sekwencja sąsiadujących ze sobą obrazów” (McCloud 2012: 9). Domino to też układanie sekwencji. Szkopuł w tym, że układając sekwencję obrazów (komiksowych kadrów), jednocześnie uzupełniamy przestrzeń między nimi, a to zawsze jest czynność subiektywna. O tym, że żaden z układów kostek domina nie doprowadzi nas do konkluzji, przypominają kolejne kadry powieści graficznej, na których widać kostki rozsypane na pokładzie jachtu. Rozsypane domino nie domknie sekwencji.

Szczególnym problemem przekładu intersemiotycznego ze sztuki werbalnej na wizualną jest z pewnością problem narratora, a w przypadku *Jądra ciemności* – dwóch narratorów. Pierwszy, ramowy narrator *Jądra ciemności*, nazwijmy go „Conradem”, w opowieści przełożonej na obraz byłby niewidzialny – bo ten narrator to niemal wyłącznie głos (nic poza tym, co mówi, o nim nie wiemy²). Tymczasem sekwencja obrazów jest, jak wiadomo, z natury rzeczy pozbawiona głosu: *pictura poema silens*. Nie ma tu instancji, którą moglibyśmy nazwać narratorem, chyba że za narratora uznać punkt widzenia przyjęty w tych obrazach. Każdy z rysunków opowieści graficznej narysowany jest z pewnej perspektywy, wyznaczającej punkt, w którym tkwi obserwator, i to temu punktowi podporządkowany jest sposób kreowania świata przedstawionego w każdej ilustracji. To ten obserwator wyznacza, które elementy są na pierwszym planie czy w centrum, a więc którym przypisujemy większe znaczenie. To on organizuje przestrzeń obrazu. Widzimy to, co on widzi, i tak, jak on widzi. Takiego obserwatora można uznać za odpowiednik narratora – to obserwator implikowany, bo

² Ścisłej rzecz ujmując, wiemy też, że narrator ten jest jednym z mężczyzn siedzących na pokładzie „Nellie” – o czym będzie mowa za chwilę.

niewidoczny w graficznej narracji, istniejący poza przedstawionym światem, ale ten świat kreujący.

Jego obecność jako organizatora przestrzeni każdego obrazu zaznacza się także w określeniu przez niego perspektywy epistemologicznej i aksjologicznej tych obrazów. Przykładem w *Heart of Darkness* niech będą przesady i uprzedzenia ujawniające się w tym, jak ów obserwator patrzy na ludzi: twarze białych są tu zazwyczaj wyraziste, zindywidualizowane, twarze czarnych są albo niewidoczne, albo zamarkowane czernią. To obserwator, który nie widzi w czarnym jednostki, nie indywidualizuje czarnych. Tak jak żaden z nich nie ma tu imienia, tak większość z nich nie ma zindywidualizowanej twarzy. Obserwator, jako nazwa czysto technicznej funkcji odpowiadającej za przyjętą perspektywę, przestaje być anonimowy, staje się postacią o możliwych do zidentyfikowania cechach, poglądach, upodobaniach, a perspektywa w obrazach przestaje być niewinna, stając się nośnikiem sensów i wartości.

W *Jądrze ciemności* mamy jednak jeszcze innego narratora, opowiadacza opowieści w opowieści, który jest bohaterem w narracji „Conrada”, a więc bohaterem narracji podstawowej, a także bohaterem w swojej własnej, wspomnieniowej narracji. To Marlow. Głos Marlowa poznajemy dzięki „Conradowi”, bo to narrator ramowy cytuje Marlowa, to on pozwala mu mówić. Marlow staje się więc poniekąd jednym z głosów narratora ogólnego, staje się „Conradem”, a może też Conradem – także i z tego powodu, że opowiada o rzeczywistej wyprawie, która stała się udziałem polskiego pisarza. W powieści graficznej Anyango i Mairowitza autorzy zdecydowali się na radykalny zabieg: Marlow, opowiadający historię podróży w górę Konga, ma rysy Josepha Conrada. Conrad, autor empiryczny, został więc wpisany w opowieść, stał się jej bohaterem, a nie tylko sprawozdawcą. Zauważmy jednak, że narrator wewnętrzny, którego widzimy, gdy opowiada swoją historię, a potem gdy w tej historii odgrywa swoją rolę, jest postacią pękniętą – nazywa się bowiem Marlow, choć fizycznie przypomina Conrada, jest narratorem wewnętrznym, choć wygląda jak autor tekstu, jak narrator ramowy, zewnętrzny.

Pierwowzorem, na którym oparła się Anyango, tworząc swój wizerunek Conrada, jest prawdopodobnie fotografurowa wybitnego fotografa Alvina Langdona Coburna z 1916 roku, jeden z najpopularniejszych, masowo powielanych portretów pisarza. Conrad z wąsami i szpiczastą bródką jest tu ujęty *en trois quatre*, odwrócony do kamery prawym profilem. Być może to najbardziej rozpoznawalny wizerunek pisarza. W powieści graficznej, na tle komiksowych grafik, jest wyraźnie oddzielny, osobny, choć wkomponowany

w kadr rysunku. Jego twarz – na pierwszym planie, w dużym zbliżeniu, z prawej strony obrazu, wykadrowana tak, że dominuje nad obrazem – zajmuje prawie jedną trzecią powierzchni. Wychodzi wręcz poza ramy obrazu, a więc do obrazu w pełni nie należy. Widoczny za nim krajobraz może być tłem, ale też może być ekranem, na którym wyświetlany jest film z jego przeszłości. W ten sposób – wykadrowaniem, formatem, przywołaniem znanej fotografii – Anyango podkreśla zewnętrżność tej postaci, która nie do końca należy do świata przedstawionego. Patrząc na Conrada, patrzymy na graficzną wersję jego słynnego fotograficznego portretu. Ta twarz jest portretowa – na kolejnych kilku stronach pojawia się w niezmienionej postaci. Jej pomnikowość, bezruch, półprofilowa kompozycja każą pamiętać o fotograficznym rodowodzie tego wizerunku. Twarz Conrada nigdy nie odwróci się ku nam, nie ujawni drugiego profilu ani się nie pochyli – znieruchomiała, należy do zamkniętej już przeszłości, a przywołany Conrad nie jest już żywym człowiekiem, ale „Conradem”, wizerunkiem, wyobrażeniem. Ta twarz, jedyna odtworzona tak szczegółowo i realistycznie, jest jak nazwisko pisarza podawane na tytułowej stronie powieści albo jak rozpoznawalne cechy jego stylu, które w przekładzie intersemiotycznym muszą zaniknąć. To wizualny „podpis” autora, jego sygnatura przypominająca nam, że on – Conrad – tam jest.

Ten wizerunek Conrada pojawi się raz jeszcze w połowie książki, gdy wytworzona przez Marlowa iluzja, że jesteśmy w Kongo, zostaje przerwana jednym całostronicowym kadrem, w którym wracamy na wody Tamizy i na pokład „Nellie”, widzimy znowu Marlowa/Conrada opowiadającego kompanom o swojej przygodzie, zadającego zasadnicze dla tej powieści pytania: „Marlow był dla mnie wyłącznie słowem. W tym nazwisku nie widziałem człowieka, tak samo jak wy go nie widzicie. Widzicie go? Widzicie całą tę historię? Widzicie w ogóle cokolwiek?” (Conrad 2011: 36). Te pytania, obsesyjnie krążące wokół widzenia, wokół naocznej percepcji, nabierają szczególnego znaczenia w omawianej tu próbie przekładu słów Conrada na język (komiksowego) obrazu, a więc w próbie uwidocznienia słów. Kurtz był (dla Marlowa) tylko słowem, tak jak jest tylko słowem dla wszystkich czytelników tej powieści. Jest literackim, językowym konstruktem, który jednak może przybrać widzialną postać w naszej wyobraźni albo uwidocznić się i skonkretyzować w intersemiotycznym przekładzie na grafikę czy film.

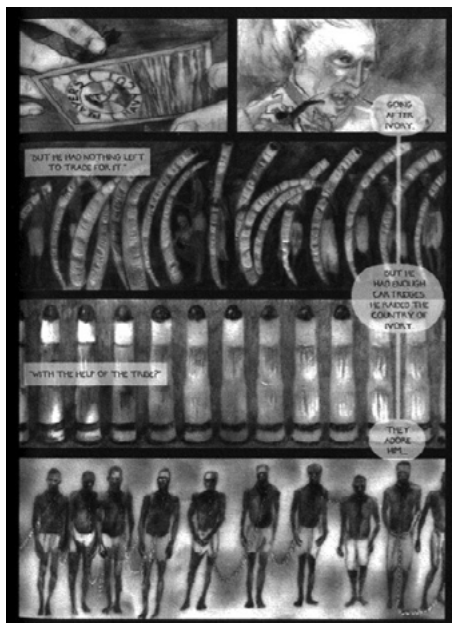
W powieści Conrada Marlow wypowiada wkrótce jeszcze jedną kwestię, tu szczególnie istotną, której jednak nie zachowano w powieści graficznej. Swoim słuchającym go towarzyszom na „Nellie” mówi tak: „wy zresztą

widzicie w tym wszystkim więcej, niż ja wtedy mogłem zobaczyć. Widzicie mnie, którego znacie...” (Conrad 2011: 36). **Widzieć** w tych wszystkich przypadkach, odnoszących się do słuchanej lub czytanej opowieści, niejasnej, tajemniczej, mrocznej, ma także inne znaczenie: rozumieć. „Widzicie całą tę historię?” – pyta Marlow i można to zdanie przeformułować: „Rozumiecie całą tę historię?”. Jeśli rozumieć znaczy widzieć, przekład intersmiotyczny tekstu językowego na obraz staje się próbą zrozumienia tego tekstu. Przy czym możliwość rozumienia czy „widzenia w tym wszystkim czegoś więcej” bierze się z perspektywy czasowej, jaką wobec wydarzeń mają słuchacze Marlowa/Conrada, a także z wiedzy o opowiadającym. Słuchacze znają narratora, wiedzą i widzą więc więcej, niż on sam widział. Taki być może jest sens nadania Marlowowi rysów Conrada przez autorów powieści graficznej: my wiemy, ile w Marlowie jest Conrada. Czytając opowieść Marlowa, czytamy opowieść Conrada. Autorzy komiksu ani razu nie wymieniają jego nazwiska, ale dzięki możliwościom, jakie daje im sztuka graficzna, przypominają czytelnikom o jego obecności.

Linearna opowieść Conrada zamienia się w powieści graficznej Anyango i Mairowitza w sekwencję obrazów, ale nierzadko zamiast diachroniczności dostajemy charakterystyczną dla sztuk wizualnych, a dla komiksu w szczególności – synchroniczność. Przywołując rozróżnienie Lessinga, temporalny charakter literatury zastąpiony zostaje układem przestrzennym: „Skoro malarstwo, posługując się znakami czy sposobami naśladowania, które może zestawiać tylko w przestrzeni, musi zrezygnować zupełnie z czasu, to wynika z tego, że akcje postępujące w czasie nie mogą, właśnie jako takie, stanowić dla niego tematu. Musi ono zadowolić się akcjami występującymi obok siebie lub tylko ciałami, których akcji domyślić się możemy z ich postawy” (Lessing 1962: 63). Diachronia ustępuje więc miejsca synchronii, mimo że komiks Anyango i Mairowitza jest powieścią, a więc obrazuje narrację, rozwój i następstwo wydarzeń. Ta synchroniczność graficznej reprezentacji ujawnia się w sposobie oddziaływania sąsiadujących z sobą obrazów czy scen. Ważniejsza od chronologicznej sukcesywności staje się tu figura jednoczesności: jukstapozycja (Lessingowskie „akcje występujące obok siebie”), czyli współistnienie dwóch lub kilku kadrów, które w założeniu mogą być postrzegane w jednym oglądzie, a tym samym nakładają się na siebie albo tworzą całość. W narracji werbalnej linearność oznacza zestawianie za sobą sekwencji wcześniejszych i przejście do następnych, polega więc na zastępowaniu jednych elementów drugimi. W narracji graficznej sekwencje wcześniejsze, widoczne np. na stronach parzystych, wchodzą

często w synchroniczne i synoptyczne relacje ze scenami późniejszymi, ze stron nieparzystych, z kadrów położonych poniżej lub z prawej strony, nie są więc albo nie muszą być zastępowane. Czas zostaje uprzestrzenniony. „W świecie komiksu czas i przestrzeń są jednym i tym samym” (McCloud 2012: 100), trudno jednak mówić tu o symetrii dwóch wymiarów, to raczej czas zostaje zatrzymany, podporządkowany przestrzeni.

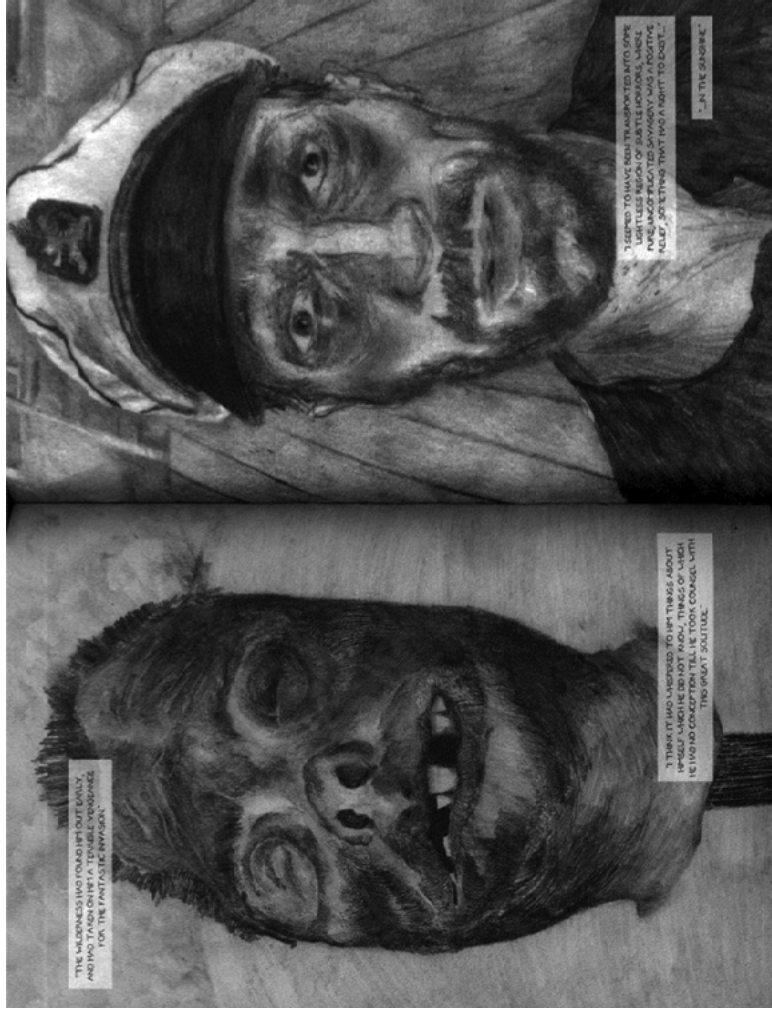
Przykładem takiego synoptycznego rozgrywania sekwencji obrazów są trzy poziome, podłużne kadry, których elementy tworzą powtórzony rytmizowany układ: na pierwszym pasku widać pionowo ustawione kły słoniowe; poniżej mamy ustawione pionowo naboje do karabinów, a na najniższym pasku – podobnie skomponowany obraz czarnych niewolników stojących w jednym rzędzie, skutyk łańcuchami. Kość słoniowa, kule, niewolnicy. Nie jest to układ chronologiczny, ale zmetaforyzowany, bo oparty na podobieństwie (krótkie pionowe elementy w szeregu). Obraz komentujący – za pomocą wizualnej analogii – związek bogactwa z przemocą, a towaru z człowiekiem. Trzy obrazy, trzy kadry, które należy oglądać symultanicznie, a nie jeden po drugim. Taki ogląd byłby oczywiście nie do zrealizowania w przypadku sztuki werbalnej – w literaturze jako medium linearnym i sukcesywnym prawdziwa symultaniczność byłaby niemożliwa, a jej efekt może być uzyskiwany co najwyżej przez chwyt zagęszczonej narprzemienności. Spojrzenie może objąć kilka obrazów w jednym czasie, może je scalić i postrzegać jako całość; lektura jakiegos fragmentu tekstu werbalnego wyklucza natomiast możliwość jednoczesnej lektury innego fragmentu. W intersemiotycznym przekładzie *Jądra ciemności* ta właściwość medium jest wielokrotnie wykorzystywana.



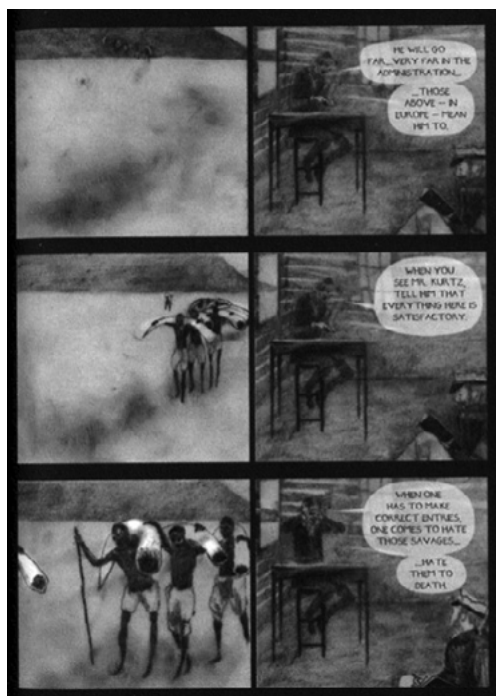
Il 2. Panele z graficznej adaptacji *Heart of Darkness* Conrada. Ilustracje: Catherine Anyango, adaptacja tekstu: David Zane Mairowitz. © SelfMadeHero 2010.

Przykładem niech będą dwa całostronicowe, sąsiadujące z sobą obrazy – portrety. Na stronie parzystej zbliżenie nadzianej na pal uciętej głowy czarnego mężczyzny. Twarz ze śmiertelnym grymasem, powykrzywiana, z zamkniętymi oczyma i półrozdziawionymi ustami. Tuż obok, na stronie sąsiedniej, twarz Marlowa z szeroko otwartymi oczyma, patrzącego z wyraźnym przerażeniem w naszym kierunku. Bezpośrednie sąsiedztwo tych portretów na dwóch następujących po sobie stronach pozwala nam nałożyć te dwie twarze jedna na drugą, widzieć je jednocześnie, w jednym spojrzeniu. Do takiego synchronicznego czy analogicznego oglądu zachęca także fakt, że oba portrety są tej samej wielkości, zajmują to samo – centralne – miejsce w kadrze komiksu, pokazane są w tym samym ujęciu *en face* i w jednako- wym zbliżeniu. Komentarze Marlowa o niepokojącym uświadomieniu sobie „dalekiego pokrewieństwa” (Conrad 2011: 66) czarnych i białych znajdują tu swój wizualny odpowiednik. „Prawdziwym dreszczem przeszywała myśl, że przecież to istoty ludzkie, tak jak wy, myśl o tym, że jest się dalekim krewnym tego dzikiego, rozpalonego wrzasku” (Conrad 2011: 49). Myśl, którą Conrad wypowiedział, w intersemiotycznym przekładzie Anyango i Mairowitza wyrażona została dwoma sąsiadującymi, „symultanicznymi” portretami.

Twórczyni graficznego opracowania komiksu przyznaje się do filmowych inspiracji. I rzeczywiście, wiele sekwencji w tej książce ma filmowy rodowód i przywodzi na myśl techniki znane ze sztuki filmu, co w powieści graficznej, posługującej się nieruchomym z natury rzeczy obrazem, ale też opowiadającej historię, a więc wprowadzającej czas i ruch, ma pierwszo- rzędne znaczenie: przez odwołanie się do filmu, czyli „ruchomych obraz- ków”, pozwala zasygnalizować ruch. W filmie pokazany obraz jednak ginie, w powieści graficznej natomiast może pozostawać w jednoczesnej relacji z innymi obrazami. W tej powieści można w wielu przypadkach mówić o filmowym montażu, szybkim, opartym na kontraście, metaforycznym. Na jednej ze stron komiksowe kadry ustawione są w dwóch równoległych trzy- blokowych kolumnach: kolumna lewa, oglądana od góry do dołu, ilustruje marsz niewolników niosących kość słoniową. Rozwijająca się równolegle kolumna prawa to trzy obrazy wnętrza, w którym administrator placówki zapisuje coś w księgach i zwierza się Marlowowi ze swojej nienawiści do „dzikich”. Równoległość obu wątków sugeruje ich związek, dzięki symul- taniczności jeden stanowi komentarz do drugiego, możliwy do osiągnięcia w takim medium jak grafika czy film.



Il 3. Panele z graficznej adaptacji *Heart of Darkness* Conrada. Ilustracje: Catherine Anyango, adaptacja tekstu: David Zane Mairowitz. © SelfMadeHero 2010.



Il 4. Panele z graficznej adaptacji *Heart of Darkness* Conrada. Ilustracje: Catherine Anyango, adaptacja tekstu: David Zane Mairowitz. © SelfMadeHero 2010.

Innym przykładem wykorzystania specyficznych właściwości medium jest sekwencja trzech poziomych wąskich pasków, w których twarz Conrada z fotografii Coburna przechodzi w twarz Marlowa, czyli młodego Conrada, by na ostatnim pasku znowu przyjąć rysy Conrada. Krajobraz, na którego tle widoczne są te twarze, jest krajobrazem kolejno: angielskim, kongijskim i znowu angielskim. Takie nałożenie na siebie różnych obrazów, takie symultaniczne ich widzenie, nawiązuje ponownie do tematu pierwszej wypowiedzi Marlowa o barbarzyńskich ciemnościach, które kiedyś charakteryzowały imperialną dziś Brytanię. To intersemiotyczny przekład ważnej wypowiedzi Marlowa, który zebrany na brygu kolegom oznajmia: „A przecież i tu było kiedyś ciemne miejsce tego świata” (Conrad 2011: 9). Zwróćmy uwagę, że kongijskie jądro ciemności nie różni się zasadniczo od mroków angielskiego pejzażu, którego jednym z elementów jest, jak mówi narrator, „ciemniejszą złowroga sylweta miasta potwora: złowieszczy mrok w słońcu i trupi blask pod gwiazdami” (Conrad 2011: 9). Takimi słowami, które równie dobrze mogłyby opisywać świat Afryki,

opisywany jest krajobraz Anglii. „Złowrogi”, „złowieszczy”, „potworny” i „trup” charakter obu miejsc ukazany został w symultanicznej, paralelnej sekwencji trzech grafik.

Na okładce powieści graficznej *Heart of Darkness* znajdują się w jednej linii, zapisane tą samą czcionką, nazwiska: Conrad, Anyango, Mairowitz – co jednoznacznie identyfikuje tekst źródłowy, ale jeszcze dobitniej podkreśla względnie autonomiczny charakter powieści, uznając współautorstwo trojga wymienionych twórców. Pisząc o tej publikacji, używałem – za Jakobsonem – terminu „przekład intersemiotyczny”, choć precyzyjniej byłoby mówić tu o intersemiotycznej adaptacji. „Przekład” rozumiany był tu bardzo szeroko jako tekst będący odpowiednikiem innego tekstu, „pozostający z tekstem źródłowym w pewnej znaczącej relacji” (Robinson 2000: 15). Podobnie ekranizacja Coppoli jest przekładem, ale rozumianym tylko w bardzo szerokim sensie, ujmującym także adaptacje, wariacje, wersje, imitacje. Skupienie się na kwestii przekładu pozwoliło jednak spojrzeć na powieść graficzną Anyango i Mairowitza pod kątem odpowiedniości odrębnych rozwiązań stosowanych w sztukach słowa i w sztukach obrazu, a także wykorzystania przez autorów specyficznych możliwości nowego medium. Możliwości te to z jednej strony rozwiązania, które możemy uznać za odpowiedniki rozwiązań językowych z powieści Conrada, a z drugiej – rozwiązania wzbogacające, swoiste dla sztuk wizualnych, niemające swoich odpowiedników w tekście wyjściowym. Autorzy intersemiotycznego przekładu powieści Conrada z możliwości tych potrafili skutecznie skorzystać.

Bibliografia

- Conrad J., Anyango C., Mairowitz D.Z. 2010. *Heart of Darkness: A Graphic Novel*, London: Self Made Hero.
- 2017. *Jądro ciemności. Powieść graficzna*, przeł. M. Heydel przy współpracy W. Heydel, Kraków: Lokator.
- Conrad J. 1990. *Heart of Darkness*. Introduction by Craig Raine, London: Hodder & Stoughton.
- 1991. *Jądro ciemności*, przeł. A. Zagórska, Warszawa: Sen.
- 2009. *Jądro ciemności*, przeł. J. Polak, Poznań: Vesper.
- 2011. *Jądro ciemności*, przeł. M. Heydel, Kraków: Znak.
- Eisner W. 2008. *Comics and Sequential Art*, New York: W.W. Norton & Company.
- Jakobson R. 2009. *O językoznawczych aspektach przekładu*, przeł. L. Pszczołowska, w: P. Bukowski, M. Heydel (red.), *Współczesne teorie przekładu. Antologia*, Kraków: Znak, s. 43–49.

- Lessing G.E. 1962. *Laokoon czyli o granicach malarstwa i poezji*, przeł. H. Zymon-Dębicki, Wrocław: Zakład Narodowy imienia Ossolińskich.
- McCloud S. 2012. *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Poznań: Kultura Gniewu.
- Robinson D. 2000. *The Limits of Translation*, w: P. France (red.), *The Oxford Guide to Literature in English Translation*, Oxford: Oxford University Press, s. 15–20.
- Tabakowska E. 2009. *Między obrazem a tekstem, czyli o przekładzie intersemiotycznym*, w: A. Kwiatkowska, J. Jarniewicz (red.), *Między obrazem a tekstem*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, s. 37–48.