

بررسی تطبیقی طنز کلامی در دوبله عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا براساس مدل مگدالنا پانک

۱- عبدالباسط عرب یوسف آبادی* ۲- فرشته افضلی**

۱- استادیار زبان و ادبیات عربی دانشگاه ملی زابل، زابل، ایران

۲- استادیار مترجمی زبان عربی دانشگاه دامغان، دامغان، ایران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۵/۰۷؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۶/۱۵)

چکیده

تردیدی نیست که بخش قابل توجهی از انیمیشن‌های مشهور با اهداف آموزشی و سرگرم‌کننده ادبی شکل گرفته‌اند و پدیدآورندگان این آثار با تکیه بر زبان ادبی جامعه هدفشان را با دنیای طنز و شیوه‌های بیان آن آشنا می‌سازند. هرچه طنز در این ژانرهای تصویری- کلامی هنجارشکن‌تر باشد، قدرت جذب مخاطبش نیز افزایش می‌یابد. این ویژگی در ارتباط با دوبله انیمیشن و برجسته‌سازی طنز کلامی آن نیز صادق است؛ بنابراین هر اندازه گروه دوبله نسبت به ظرافت‌های زبان مقصد آگاهی بیشتری داشته باشد، می‌تواند نقش خود را در تحقق این هدف برجسته‌تر کند. زوتوپیا (۲۰۱۶م) از جمله انیمیشن‌های موفق کودک است که علاوه بر خلق صحنه‌های جذاب و هیجان‌انگیز از زبانی برخوردار است که به زعم بسیاری از منتقدان فیلم کودک نمونه موفق طنز کودک نیز به‌شمار می‌آید. شهرت این انیمیشن سبب شد گروه‌هایی علمی مسؤلیت ترجمه و دوبله آن را به زبان عربی و فارسی عهده‌دار شوند. در این پژوهش تلاش می‌شود با تکیه بر روش توصیفی-تحلیلی و با استناد به الگوی ترجمه طنز از مگدالنا پانک (۲۰۰۹م)، راهبردهای ترجمه طنز کلامی در دوبله عربی و فارسی زوتوپیا مورد بررسی تطبیقی قرار گیرد. نتایج نشان می‌دهد راهکار تحت‌اللفظی در دوبله عربی (۳۴ درصد) و دگرنویسی در دوبله فارسی (۳۲ درصد) پربسامدترین راهکار در ترجمه طنز زبان مقصد است. همچنین تفاوت فاحش میان استفاده از راهکار دگرگون‌سازی در دوبله عربی (۲ درصد) و دوبله فارسی (۱۹ درصد) نشان می‌دهد که گروه ترجمه و دوبله فارسی تأکید بیشتری بر همسوسازی ساختار طنز انیمیشن با فرهنگ و زبان مقصد داشته است؛ بنابراین دوبله فارسی در بومی‌سازی طنز به نسبت دوبله عربی موفق‌تر عمل کرده است.

واژگان کلیدی: ترجمه طنز، مگدالنا پانک، زوتوپیا، دگرگون‌سازی، دگرنویسی.

* نویسنده مسئول (E- mail: arabighalam@uoz.ac.ir)

** E- mail: f.afzali@du.ac.ir

مقدمه

طنز، هنری است که عدم تناسبات در عرصه‌های مختلف اجتماعی را که در ظاهر متناسب به نظر می‌رسند، نشان می‌دهد و این خود مایه خنده می‌شود. هنر طنزپرداز، هدف طنز «آشکارسازی مشکلات و حقایق تلخ ناشی از مفاسد عمومی با سخنی اعتراض آمیز و لطیف با هدف اصلاح اجتماع است» (باقری و دورکی، ۱۳۸۶: ۱۱۱). طنز هنگامی شکل می‌گیرد که اشخاص از بیان سخن خود به صورت بی‌پرده و مستقیم عاجز هستند. مهم‌ترین مسأله‌ای که مترجم در ارتباط با ترجمه طنز باید رعایت کند این است که متن ترجمه‌شده باید برای خواننده زبان مقصد همان کارکرد ایجاد خنده را داشته باشد؛ زیرا خنده‌دار بودن متون طنز، مهم‌ترین مشخصه آن است. بنابراین، این روح متن باید در زبان مبدأ و مقصد متعادل و یکسان باشد. زبان طنز به دلیل ارتباط تنگاتنگ با شیوه‌های بیان و بدیع از چنان انعطاف و توانمندی برخوردار است که می‌توان ادعا کرد طنزی که عاری از بازی‌های زبانی و انواع شگردهای بلاغی باشد، جذابیت خاصی برای مخاطب نخواهد داشت.

۱. بیان مسأله

برای این که طنز کودک به زبانی دیگر ترجمه شود باید علاوه بر برجسته‌سازی بُعد کودکانه اثر، محتوای آن نیز به شیوه‌ای خنده‌دار برای کودک ارائه شود. لازمه این امر استفاده از شگردهای زبانی متعدد در ساختار ترجمه و فراهم آوردن موجبات خنده و شادمانی کودک در تعبیر و گفتمان متن است. این شگردها به لحاظ آن که در قالب زبان ارائه می‌شود خیلی بیشتر از دیگر عناصر ادبی با کودک پیوند برقرار می‌کند و در صورتی که برخوردار از زیبایی باشد، می‌تواند او را به اقناع درونی نیز برساند. به همین جهت است که ترجمه طنز کودک نسبت به طنز بزرگسال از دشواری‌های خاصی برخوردار است.

بنابراین، «وقتی مترجم بتواند وحدت خویش را با کودک تحکیم بخشد و زاویه دیدی برگزیند که او را جذب کند، آن‌گاه می‌تواند آن وحدت را ماهرانه، برای راهنمایی خواننده به معناهای مدنظر خویش به کار گیرد» (چمبرز^۱، ۱۳۸۷: ۱۳۲).

ساختار رسانه‌های دیداری- شنیداری از یک سو انتقال معنا و پیام را برای نویسنده تسهیل می‌کند و از دیگر سو، برخی محدودیت‌ها را بر کار نویسنده و به خصوص مترجم می‌افزاید. مهم‌ترین تفاوت محتوای مکتوب با محتوای دیداری- شنیداری، عامل زمان است. زمان درک محتوای مکتوب در دست خواننده است و زمان درک محتوای دیداری- شنیداری اینچنین نیست. انیمیشن از جمله رسانه‌های دیداری- شنیداری است که مهم‌ترین ویژگی آن، زبان موجود در آن است. درواقع دیالوگ‌های طنزآمیز و شخصیت‌های طنز انیمیشن هستند که مخاطب کودک را مشتاقانه به پای تماشای خود می‌کشاند و سپس به عنوان برنده‌هایی تجاری روی کالاها درآمدزایی می‌کند. زوتوپیا^۲ (۲۰۱۶م) برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن در هشتاد و نهمین دوره جوایز اسکار^۳ و بهترین انیمیشن در هفتاد و چهارمین مراسم گلدن گلوب^۴ ازجمله طنزهای دیداری- شنیداری کودکان است که از اقبال عمومی برخوردار گشت.

زوتوپیا پایتخت دنیایی است که حیوانات در آن به موجودات متمدنی تبدیل می‌شوند که سال‌های بسیاری با صلح و آرامش کنار هم زندگی می‌کنند. این انیمیشن همه ویژگی‌های یک طنز موفق را داراست؛ از شخصیت‌های بذله‌گو گرفته تا خلق دنیایی پر جزئیات، کمدی خنده‌دار و صحبت درباره موضوعات مهم دنیای واقعی که هم برای کودک پیام‌آور است و هم بزرگ‌ترها را به فکر وامی‌دارد. همچنین در خلق موقعیت طنز

1- Aidan Chambers

2- Zootopia

3- Oscars

4- Golden Globe

و استفاده از زبان شوخی یکی از بهترین انیمیشن‌های چندسال اخیر است که به لطف برخورداری از گونه‌های متفاوت حیوانات به خوبی توانسته بازه گسترده‌ای از موقعیت‌های طنز را در اختیار مخاطب قرار دهد و لحظات جذابی برای او خلق کند. شهرت این انیمیشن سبب شد گروه‌های مشهور دوبلاژ این اثر فاخر را دوبله کنند. در همین راستا اخیراً دوبله عربی و فارسی *زوتوپیا* در بازار ارائه و لحن طنزآمیز و خاص آن از استقبال ویژه‌ای در میان گویشوران این دو زبان برخوردار شد. این تشابه در اقبال عمومی از دوبله عربی و فارسی *زوتوپیا*، پژوهشگران را بر آن داشت تا با تکیه بر روش توصیفی-تحلیلی و با استناد به الگوی ترجمه مگدالنا پاتک^۱ (۲۰۰۹م) راهکارهای ترجمه طنز در دوبله عربی و فارسی آن را بررسی کنند و میزان موفقیت مترجم در انتقال تأثیر طنز موجود در زبان مبدأ به زبان مقصد (عربی و فارسی) را مقایسه کنند.

۲. روش و پرسش‌های پژوهش

در پژوهش حاضر تلاش می‌شود میزان تأثیرگذاری سازوکارهای طنز کلامی در ترجمه و دوبله انیمیشن کودک کشف شود. برای این کار، انیمیشن *زوتوپیا* انتخاب شد و در گام نخست، تمام واژگان و جمله‌های آن بررسی شد و تنها آن دسته از واژگان و عباراتی که در دایره طنز کلامی قرار می‌گرفت، گردآوری شد و در راستای موضوع، اهداف و پرسش‌های پژوهش تفکیک شد. برای بررسی داده‌ها و دستیابی به نتیجه مناسب از روش تحلیل محتوا استفاده شد. بنابراین، تمام واژگان و بندهایی که در ترجمه عربی و فارسی انیمیشن *زوتوپیا* دارای شاخصه‌های طنز است، تحلیل و بررسی شد. در ادامه براساس راهکارهای ترجمه طنز مگدالنا پاتک (۲۰۰۹م)، داده‌ها در جدول‌های مخصوص

دسته‌بندی شد تا بستری مناسب برای بررسی موضوع و محتوای آن‌ها فراهم شود. برای عینی‌تر شدن تحلیل و امکان بررسی سنجیده‌تر، بسامد داده‌های برگرفته از ترجمه عربی و فارسی انیمیشن اندازه‌گیری و به کمک فنون آمار توصیفی و استنباطی، نتایج پژوهش تفسیر شد.

پرسش‌هایی که در این پژوهش در پی پاسخ آن‌ها هستیم، عبارتند از:

- ۱- بر اساس الگوی مگدالنا پاتک پر بسامدترین راهکارهای طنز ساز در دوبله عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا کدام است؟
- ۲- کدام یک از دوبله عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا در انتقال طنز کلامی به مخاطب موفق‌تر عمل کرده است؟

۳. پیشینه پژوهش

تاکنون تحقیقات متعددی درباره راهکارهای ترجمه فیلم در قالب دوبله و زیرنویس صورت پذیرفته است که در ادامه به گوشه‌ای از این تحقیقات اشاره می‌شود.

عبدی (۱۳۸۶) در پایان‌نامه «استراتژی‌های مترجم برای برخورد با تابوها در فیلم‌های دوبله شده از انگلیسی به فارسی» در پی شناسایی مشکل خلاءهای واژگانی در ترجمه آثار ادبی است تا مشکلات احتمالی که مترجمان با آن‌ها مواجه می‌شوند، بررسی شود و راهکارهای مناسب برای ترجمه واژه‌های فرهنگی خاص ارائه شود.

امام (۱۳۹۵) در مقاله «ترندهای بومی‌سازی در ترجمه فارسی فیلم‌های کارتونی: رئیس مزرعه، شل قرمزی و پاندای کونگفوکار» می‌کوشد تا با بررسی فیلم‌نامه و ترجمه فارسی سه فیلم فوق، شگردهای به کارگیری ترندهای بومی‌سازی مترجمان و نیز دوبله‌های ایرانی را در این فیلم‌ها بررسی کند و نوعی دسته‌بندی هشت گانه برای جایگزین‌سازی عرضه کند.

رستگار مقدم (۱۳۹۸ش) در پایان‌نامه «بررسی مؤلفه‌های آموزش ترجمه زیرنویس در محیط دانشگاهی ایران» بر این باور است مهارت فنی، کار گروهی، دانش زبانی و دانش ترجمه به‌عنوان مؤلفه‌های اصلی یادگیری زیرنویس هستند. همچنین موفقیت دوره‌های آموزش ترجمه زیرنویس نیازمند استفاده از مواد آموزشی بازارمحور و ایجاد شرایط مشابه بارز واقعی ترجمه زیرنویس است.

همچنین چند اثر یافت شد که به بررسی شیوه‌های طنز در دوبله انیمیشن پرداخته است؛ از آن جمله: عامری (۱۳۹۷ش) در مقاله «ترجمه گفت‌وگوهای طنز در فیلم» با ذکر چند نمونه از گفت‌وگوهای طنزگونه و بررسی مصادیقی از طنز تصویری، لطیفه، بازی با کلمات و سایر وجوه طنز کلامی به مسئله ترجمه گفت‌وگوهای طنز در فیلم می‌پردازد. حجازی و حمیدی (۱۳۹۸ش) در مقاله «چگونگی انتقال طنز در دوبله فارسی پویانمایی شگفت انگیزان ۲» با انتخاب انیمیشن شگفت‌انگیزان ۲ به معرفی ویژگی‌های منحصربه‌فرد دنیای چندوجهی پویانمایی و چالش‌های ترجمه‌ای آن می‌پردازند و سپس با تکیه بر تحلیل‌های زبان‌شناسی، چگونگی ساخت، کارکرد و ادراک طنز در دو نسخه اصلی و ترجمه شده را بررسی می‌کنند.

دهباشی و میرافضلی (۱۳۹۸ش) در مقاله «انواع طنز و شیوه دوبله آن در انیمیشن زوتوپیا براساس مدل مارتینز سیرا» معتقدند هم در متن اصلی و هم در ترجمه این پویانمایی به ترتیب از طنز کلامی، طنز عملی و طنز ماهوی استفاده شده است. همچنین در میان راهبردهای ترجمه، راهبرد دیداری و زبان‌شناختی از دسته‌بندی مارتینز و راهبرد حذف و اضافه از دلباستیتا بیشترین کاربرد را داشتند.

سایر بررسی‌های نگارندگان در این زمینه نشان می‌دهد که به جز پژوهش‌های فوق در حوزه انتقال طنز در آثار دیداری-شنیداری به زبان فارسی، پژوهشی در این حوزه به زبان

عربی صورت نگرفته است. بر این اساس و با توجه به پیشینه یادشده، علاوه بر اینکه تاکنون هیچ پژوهشی به بررسی تطبیقی راهکارهای ترجمه طنز در دوبله عربی نپرداخته است، اثری نیز یافت نشد که شگردهای طنزآفرین در ترجمه عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا را مورد بررسی تطبیقی قرار دهد. بنابراین، می‌توان به درستی ادعا کرد که این نخستین اثری است که بدین موضوع و جامعه آماری مدنظر می‌پردازد.

۴. ضرورت پژوهش

هر ساله با پیشرفت تکنولوژی در دنیا چندین انیمیشن محبوب تولید و به سرعت به زبان‌های دیگر ترجمه شده و وارد فرهنگ کشور مقصد می‌شود. از آن‌جا که مخاطب این آثار اغلب کودک و نوجوان است، تحقیق و پژوهش در این حوزه می‌تواند مترجم را یاری دهد تا هرچه بهتر و باکیفیت‌تر سهمی از انتقال فرهنگ در کنار ایجاد سرگرمی داشته باشد. همچنین از آن‌جا که انتقال طنز در هر فرهنگی متفاوت است و ممکن است یک پیام یکسان در دو زبان مختلف تأثیر یکسانی ایجاد نکند و نیز از آن‌جا که در ترجمه آثار دیداری- شنیداری بحث وفاداری به دیالوگ‌ها کمرنگ‌تر از هماهنگی دیالوگ‌ها، صدا و تصویر است؛ بنابراین، بررسی آثار دوبله‌شده می‌تواند اطلاعات مفیدی در خصوص تکنیک‌های اتخاذ شده در حوزه ترجمه آثار دیداری- شنیداری در اختیار مترجمان قرار دهد.

۵. بحث و بررسی

۵-۱. انیمیشن زوتوپیا

زوتوپیا (۲۰۱۶م) جدیدترین انیمیشن کمپانی دیزنی، پایتخت دنیایی است که حیوانات در آن به موجودات تکامل‌یافته و متمدنی تبدیل شده است. پستانداران و درندگان سال‌های بسیاری

است که با هم صلح کرده‌اند و همه در یک مجموعه زندگی می‌کنند و گذشته‌ای که عرصهٔ کشمکش، جنگ و ترس میان حیوانات بود را فراموش کرده‌اند. در ظاهر انیمیشن، بیننده باید با این دنیای آرمانی و ایده‌آل روبرو باشد، اما حقیقت این است که واقعیت کثیف‌تر و پیچیده‌تر از پوستهٔ ظاهری زندگی است. شخصیت اصلی فیلم خرگوشی به نام جودی هابز است که می‌خواهد افسر پلیس شود، اما مشکل این است که پلیس شدن شغل حیوانات بزرگ و تنومند است و یک خرگوش زیاد در آن دوام نمی‌آورد. رئیس پلیس بوگو به او وظیفه‌ای خسته‌کننده سپرده تا او را از خطر دور نگه دارد. با این حال جودی از یک سو با یک روباه مکار به نام نیک آشنا می‌شود و به همراه او در ماجراجویی‌هایی خلاف واقع قرار می‌گیرد و از دیگر سو باید به دنبال فردی گمشده در زوتوپیا شود.

زوتوپیا دربرگیرندهٔ مضامین ارزشمندی است که مختص به مسائل روز جهان است. تفاوت عمده‌ای که با دیگر انیمیشن‌ها دارد، پرداختن به مسائل بشردوستانه است؛ بنابراین، تفاوت‌های نژادی در جامعه به عنوان تم اصلی انیمیشن در نظر گرفته شده است. در جریان داستان به خوبی این مفهوم تزییق می‌شود که افراد می‌توانند در یک جامعه فارغ از هر نژادی، زندگی خوشحال و آرامی در کنار هم داشته باشند و احترام متقابل یکی از ارکان اصلی آن است. زوتوپیا از این جهت می‌تواند انیمیشن ارزشمندی باشد که نسل کودکان را به پذیرش تفاوت‌های نژادی دعوت می‌کند و به آن‌ها می‌گوید که مهم نیست از چه نژادی باشید و چه رنگی داشته باشید، همه شما از حق مساوی برخوردار هستید و باید جامعه‌ای شاد تشکیل دهید. علاوه بر تم بشردوستانه زوتوپیا باید به موقعیت‌های کمیک انیمیشن نیز اشاره کرد که کمتر خسته‌کننده است و تقریباً تا انتهای داستان می‌تواند لبخندهای فراوانی را به لبان تماشاگر بیاورد. شوخی‌های کلامی میان جودی و نیک به سبک کمدی‌های دونفرهٔ کلاسیک سینما، با سرعت بالا همراه است. زوتوپیا همچنین در خلق موقعیت طنز یکی از بهترین انیمیشن‌های چندسال اخیر است.

۵-۲. راهکارهای ترجمه طنز در دوبله عربی و فارسی زوتوپیا

از آن‌جا که نخستین شاخصه جذابیت طنز، ایجاد خنده است، پس باید در ساخت کلامی آن، ابزارها و شگردهایی به کار رود تا سبب خنده مخاطب شود و او را به ادامه طنز کلامی جذب کند. «لازمه چنین امری آشنایی طنزپرداز با انواع بازی‌های زبانی و تکنیک‌های طنزپردازی است تا بتواند فضایی را ترسیم نماید که علاوه بر سرگرم کردن مخاطب، الگویی از اعمال و رفتار افراد جامعه هم ارائه نماید» (توکلی مقدم و همکاران، ۱۳۹۳: ۷). در ترجمه متون طنز نیز مترجم همه ارکان کلام را کنار هم گرد می‌آورد و برای جذب بیشتر مخاطب، با بهره‌گیری از واژگان و ترکیباتی خاص بر زیبایی بیان طنزگونه ترجمه‌اش می‌افزاید. «تداخل میان ساحت‌های واقعی و مجازی زبان از جمله شگردهای متداول در طنزآفرینی ترجمه است؛ زیرا ادراک تناقض میان وضع موجود چنانکه هست و چنانکه باید باشد، عنصر اصلی خنده است» (Munn, 1962: 200).

برخی پژوهشگران بر این باورند که ترجمه طنز از لحاظ کیفیتی، متفاوت از سایر انواع ترجمه است. به همین جهت چهار تفاوت اصلی در این نظریه‌ها را شناسایی کردند که به شرح زیر است: «۱- ترجمه طنز شامل دستیابی به یک اثر طنزآمیز (خنده یا لبخند) است و این کار برای مترجم دشوارتر از ضرورت‌های متون دیگر است. ۲- تولید طنز از درک طنز متفاوت است و به نظر می‌رسد که یک مهارت آموختنی باشد. ۳- ممکن است شوخ طبعی مترجم در تضاد با نویسنده باشد؛ بنابراین، مشکل این است که چگونه به طور مؤثر یک عبارت طنزآمیز که با ارزش، اما خنده‌دار نیست را ترجمه کنیم. ۴- اثر لفظی طنز ممکن است تا حد زیادی بر مترجمان غلبه کند و مانع تحلیل عقلانی شود» (دمیری و احمدی، ۱۳۸۹: ۵۷).

پژوهشگران حوزهٔ ترجمه، راهکارهای نظام‌مندی را برای ترجمهٔ طنز ارائه کرده‌اند که از آن جمله می‌توان به آراء ژان پل وینه و ژان داربلنه^۱ (۱۹۵۸) اشاره کرد.^۲ راهکارهای آن‌ها عبارت است از: ترجمهٔ تحت‌اللفظی، وام‌گیری، گرتنه‌برداری، تغییر صورت، تغییر بیان، معادل‌یابی و همانندسازی (حجازی و حمیدی، ۱۳۹۸: ۱۶۴). پس از آن دو، نظریه‌پردازان دیگری به‌صورت تخصصی راهکارهایی برای ترجمهٔ طنز پیشنهاد کردند. گارکارز^۳ (۲۰۰۴) سه راهکار بومی‌سازی، بیگانه‌سازی و خنثی‌سازی را برای ترجمهٔ طنز کافی می‌داند (گارکارز، ۲۰۰۴: ۳۳۴). پس از او، کیارو^۴ (۲۰۰۵: ۱۳۷) چهار راهکار تکرار، دگرگویی، جایگزینی و حذف را برای این کار معرفی می‌کند. اما مگدالنا پانک^۵ (۲۰۰۹: ۶) با بسط آرای نظریه‌پردازان پیش از خود و با تقسیم‌بندی دقیق‌تر، مهم‌ترین راهکارهای ترجمهٔ طنز را شامل فشرده‌سازی، کوتاه‌سازی، حذف، دگرنویسی، نوواژه، فراهنش، دگرگون‌سازی، جانشینی و ترجمهٔ تحت‌اللفظی می‌داند. همچنین راهکارهای پیشنهادی وی علاوه‌بر ارائهٔ راهکار در سطح واژگان به دستور زبان نیز می‌پردازد. بنابر دلایل فوق، تأکید اصلی پژوهش حاضر جهت بررسی راهکارهای طنز در دوبلهٔ عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا بر الگوی پیشنهادی پانک است. در ادامه به راهکاری وی با مصادیقی از دوبلهٔ عربی و فارسی زوتوپیا پرداخته می‌شود.

۵-۲-۱. فشرده‌سازی^۶

1- Jean-Paul Vienne & Jean Darbelne

۲- روش پیشنهادی این دو زبان‌شناس قابل بسط به انواع ترجمه است و صرفاً به ترجمهٔ طنز اختصاص ندارد.

3- Garkarz

4- Chiaro

5- Panek

6- Condensation

در الگوی پیشنهادی پانک، «فشرده‌سازی به این معناست که آن بخش از متن مبدأ (لفظ و نه محتوا) که در رساندن مفهوم طنز، نقش اساسی ندارد در متن مقصد می‌تواند حذف شود» (پانک، ۲۰۰۹: ۱۱). بنابراین، مترجم براساس قابلیت‌های زبان مقصد این تشخیص را خواهد داد که کدام‌یک از واژه‌ها و تعابیر در صورت حذف، لطمه‌ای به محتوای طنز وارد نمی‌کند. در این صورت می‌تواند آن‌ها را در زبان مقصد حذف کند. از این شگرد در دوبله عربی انیمیشن عربی و فارسی به ترتیب ۱۸۵ و ۷۲ بار استفاده شده است. در جدول (۱) به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود^۱:

جدول (۱): نمونه‌هایی از شگرد فشرده‌سازی در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
فشرده‌سازی صفت «واقعی» برای افسر پلیس بدان جهت است که رفتارهای او در تصاویر انیمیشن نیز دلالت بر حضور یک پلیس واقعی در زوتوپیا دارد.	أنا شرطیة (...)	I am a <u>real</u> cop
فشرده‌سازی صفت «fluff» یا حلوی القطن» (خانم پشمکی) که خطاب به هاپس (خرگوش) است. تصویر انیمیشن نیز از پشت سر، روی موهای بدن هاپس زوم شده است؛ بنابراین، عبارت فشرده-سازی شده لطمه‌ای به درک مخاطب از روند انیمیشن ندارد.	أنا أكسب مائتی دولار فی اليوم الواحد	I make 200 bucks a day, <u>fluff</u>
حذف جمله سؤالی «صحیح؟» و فشرده‌سازی هر دو جمله با هم، به صورت سؤالی	أنت بعث للسیّد قندوستون الأیس کریم؟ (...)	You sold Mr. Otterton that Pawpsicle, <u>right?</u>
حذف صفت «صغیره» برای هاپس. جثه هاپس در مقابل دیگر شخصیت‌های انیمیشن کنار هم قرار گرفته و مخاطب متوجه جثه کوچک او می‌شود.	لأرنیة (...) لذیذة	for a cute <u>little</u> bunny

۱- عباراتی که در زبان مبدأ زیر آن خط کشیده شده است، عباراتی است که در زبان مقصد فشرده‌سازی شده است.

فشرده‌سازی قید حالت (علی‌ای حال) به دلیل عدم ضرورت در زبان مقصد.	(...) طبقاً لعقارک الضریبی	Anyway, according to your tax forms
فشرده‌سازی جملهٔ تأکیدی «I mean! منظورم اینه که» به دلیل هماهنگی با صدا و تصویر	(...) من که فقط یه خرگوش خنگم	I mean, I am just a dumb bunny
حذف منادا «خرگوش». تصویر انیمیشن نیز در زمان این خطاب، بر روی خرگوش زوم می‌شود.	(...) من هر کاری که گفته بودی کردم	Rabbit, I did what you asked
فشرده‌سازی جملهٔ معترضهٔ «می‌تونم بگم» که در القای مفهوم، نقش چندانی ندارد.	(...) مثل اینکه یه خورده اعصاب خورده	Now I can tell you're a little tense
فشرده‌سازی جملهٔ امری «واستا» که نشان می‌دهد، تأکید اصلی بر جملهٔ دوم است، نه این جمله.	(...) کجا غیشون زد یهو؟	Wait, where'd they go?

۵-۲-۲. کوتاه‌سازی^۱

کوتاه‌سازی «نوعی حذف است که در آن برای تعدیل حجم متن مقصد، بخشی از متن هم از لحاظ تعداد واژگان و هم از لحاظ محتوا کوتاه‌تر می‌شود» (پانک، ۲۰۰۹: ۱۳). تفاوت کوتاه‌سازی با فشرده‌سازی در این است که در فشرده‌سازی بخشی از متن مبدأ که در متن مقصد چندان اهمیت ندارد، حذف می‌شود، اما در کوتاه‌سازی به جهت تعدیل متن، بخش‌هایی از متن مبدأ که در کلیت طنز و محتوا نیز تأثیرگذار است، حذف می‌شود. بنابراین، مترجم تلاش می‌کند پیام طنز را به کمک راهکارهای دیگر منتقل کند. در جدول (۲) به برخی از کوتاه‌سازی‌های مترجم در دوبلهٔ عربی (بسامد ۸۸) و فارسی (بسامد ۶۴) زوتوپیا اشاره می‌شود.

جدول (۲): نمونه‌هایی از شگرد کوتاه‌سازی در دوبله

زبان مبدأ	زبان مقصد	توضیحات
No, listen. We still don't	(...) ما زلنا لانعرف لماذا	کوتاه‌سازی دو جملهٔ تأکیدی و کاربردی

«لا»، «إسمع» که به خاطر هماهنگی با تصویر، حذف شده‌است.	يحدث هذا الأمر	know why this is happening.
کوتاه‌سازی دو جمله امری «أنظري»، «دعيني» که به خاطر هماهنگی با تصویر، حذف شده‌است.	(....) سأسئلك سؤالاً	<u>Look. Let me</u> ask you a question
کوتاه‌سازی تشبیه مؤثر «مثل شیطان». اگر این تشبیه در ترجمه می‌آمد، دوبله مؤثرتری ارائه می‌شد، اما مترجم به تصویر فیلم (گفت‌وگوی پدر و مادر هاپس) اکتفا کرده و پیام حذف‌شده از طریق تصویر منتقل می‌شود. ^۱	لكن يكون مؤذياً (..)	But it did hurt <u>like the devil</u>

ادامه جدول (۲) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
کوتاه‌سازی فعل «مرّ» و اکتفا کردن به واژه «عبر»	(...) عبر متحف تاريخ الطبيعة	<u>Cut</u> through the Natural History Museum.
کوتاه‌سازی عبارت «من جلو میام» به خاطر این‌که تصویر انیمیشن (تصویر لانگ‌شات بر روی حرکت خانم جت‌ریقیان «بل وِتر») نشان می‌دهد که بل وِتر در حال حرکت به جلو است.	(...) خب ديگه بهتره اون جعبه رو بدی به من	<u>I'll go ahead</u> and I'll take that case now
کوتاه‌سازی جمله «متشکرم» از ابتدای کلام و تأکید بر طنزآمیز کردن کلام با تلفظ طولانی واژه خنگولِ پشمالو (واژه yakety-yak به گاو میش‌های دُم‌کلفت اطلاق می‌شود که در اینجا مترجم با این	(...) خنگوووولِ پشمالووو	<u>thank you</u> , yakety-yak

۱- مترجم با آگاهی از این‌که «طنز تصویری از ایماژهای دیداری نظیر حرکات بدن و حرکات صورت برای خلق طنز استفاده می‌کند که به خنده بیننده منجر می‌شود» (Dyrel, 2009: 1289) از این راهکار استفاده نموده‌است..

تعبیر و کوتاه‌سازی جمله قبل، قصد افزایش سطح طنز را دارد.		
کوتاه‌سازی جملهٔ حالیهٔ «ادعا می‌کنه که اون فقط...». هرچند این جمله در بیان جمله بعد، مؤثر است، اما سرعت حرکت تصویر از سرعت ادای دیالوگ بیشتر است؛ بنابراین، مترجم مجبور به کوتاه‌سازی این عبارت می‌شود.	(...) سعی در محافظت از شهر رو داشته	<u>claiming he was just trying to protect the city</u>
مترجم با کوتاه‌سازی متن، بر این باور است حذف جملهٔ «متشکرم» هرچند محتوای طنز را کاهش می‌دهد، اما تصویر انیمیشن می‌تواند این مفهوم را انتقال دهد.	(...) و شب خوش	<u>Thank you and good night</u>

۵-۲-۳. حذف^۱

در الگوی پانک، «حذف در ارتباط با مضامین غیرکلامی (زبان بدن مثل حرکات دست و صورت و نوع نشستن و... و همچنین صداها مثل صدای سوت قطار و...) و یا برخی از تکرارها و اطناب‌ها و پاسخ‌های خیلی کوتاه از متن مقصد رخ می‌دهد» (پانک، ۲۰۰۹: ۱۵). تفاوت حذف با کوتاه‌سازی و فشرده‌سازی در این است که عبارات خیلی کوتاه و یا تکرارهای بیش‌ازحد و همچنین اطناب‌های گسترده از متن مقصد حذف می‌شود (Schwarz, 2002: 17). در جدول (۳) به برخی از حذف‌های دوبلهٔ عربی (بسامد ۱۶۵) و فارسی (بسامد ۱۹۸) زو توپیا اشاره می‌شود.

جدول (۳): نمونه‌هایی از شگرد حذف در دوبله

زبان مبدأ	زبان مقصد	توضیحات
-----------	-----------	---------

حذف پاسخ کوتاه «خیر»	- لایوجد شرطی أرنوب - (...)	- There's never been a bunny cop. - No
حذف پاسخ کوتاه «آری»	- نحن نغير العالم - (...)	- We're changing the world. - Yeah
حذف صدای دال بر تعجب	(...) توقّف یا کدین	Ow! Cut it out, Gideon!
حذف صدای دال بر تعجب	ایکی... (...)	Cry... Ow
حذف لقب «دستیار شهردار» به جهت تکرار. این لقب در طول انیمیشن بارها برای خانم جاپلقیان (Bellwether) استفاده شده است.	(...) سرکار خانم جاپلقیان	Assistant Mayor Bellwether, her badge.
حذف منادا «خانم جاپلقیان» به دلیل تکرار زیاد در چند مقطع متوالی از انیمیشن	خیل خب شنیدم که چی گفتی (...)	Okay! I heard you, Bellwether,
حذف پاسخ کوتاه «آره». مترجم به زبان بدن شخصیت (سر را به نشانه تأیید پایین می‌آورد) جهت القای پیام بسنده می‌کند.	- مرکز شهر - (...)	- City Center. - Yeh!
حذف واژه «اسپری ضدحشره» به دلیل تکرار	اینم اسپری ضد روباهه.. (...) تمام لوازم ضروریش.	- This is fox repellent. repellent, that's all she needs.

۵-۲-۴. دگرنویسی^۱

«هرگاه مترجم واژه‌ها، تعبیر و ساختارهای دستوری متفاوت‌تری در زبان مقصد به نسبت زبان مبدأ بیاورد تا عبارت زبان مبدأ را بهتر و دقیق‌تر تفسیر و توضیح کند در این صورت از راهکار دگرنویسی استفاده کرده است» (پانک، ۲۰۰۹: ۱۷). در دگرنویسی مفهوم و محتوای کلام تغییر نمی‌کند، بلکه با اندکی پس‌وپیش کردن کلام، استفاده از برخی از قیدها، تغییر ساختار جمله از اسمیه به فعلیه و برعکس و یا تغییر جمله خبری به انشایی و برعکس، برخی از الفاظ کلام تغییر می‌کند نه محتوای آن (Armellino, 2008: 12). در

جدول (۴) به برخی از دگرنویسی‌های دوبلهٔ عربی (بسامد ۲۴۲) و فارسی (بسامد ۳۵۴) زوتوپیا اشاره می‌شود.

جدول (۴): نمونه‌هایی از شگرد دگرنویسی در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
تغییر ادات سؤالی «هل» به «کیف». با مراجعه به بافت کلام، این نوع دگرنویسی لطمه‌ای به محتوای طنز نمی‌زند.	أنت طيبة حقا، كيف أرد المبلغ؟	So kind. Really. <u>Can I pay</u> you back?
تغییر جایگاه فاعل و مفعول با حفظ محتوای کلام: «أغضبني أن...» ← «أشعر بالغیض»	إنني أشعر بالغیض عندما أرى أشخاصا يعاملون النعالب بهذه الراجعية.	<u>it burns me up</u> to see folks with such backward attitudes towards foxes.
تغییر ساختار شرطی به ساختار سؤالی با حفظ محتوای طنز.	قل لي: هل سمعت هذه القصة من قبل؟	Tell me <u>if</u> this story sounds familiar.
تغییر فعل معلوم به فعل مجهول با تأکید بر حفظ محتوا: «نحن بحاجة إلى شرطی» ← «یوجد الشرطيون»	لذا یوجد الشرطيون	that's why <u>we need</u> good cops

ادامه جدول (۴) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
تغییر ساختار انشایی (سؤالی) به خبری و طنزآمیزکردن کلام.	پس آخر سَرم هویچ کار می‌شی.	So how about a carrot farmer?
خندیدن «smile» و بازشدن نیش، یک مفهوم را القا می‌کنند اما تعبیر دوم از میزان طنز بیشتری برخوردار است.	اوه، نیشش رو ببین باز شده	Yeah. Oh, look at that <u>smile</u>
«سخن گفتن» و «سخن بافتن» حاوی یک مفهوم است، اما تعبیر دوم به خاطر خروج کلام از معنای ظاهری به مجازی، طنز کلام	چی چی به هم بافتی؟	What are you talking about?

را قوی‌تر می‌سازد.		
فلان شیء را «همراه نداشتن» و «در خانه جا گذاشتن» منتقل‌کننده یک پیام است T اما چون از زبان نیک (روباه/حیوان) گفته می‌شود، جانب‌خشی کلام را تقویت می‌کند.	کیف پولمو <u>خونه</u> جا گذاشتم	<u>I don't have my wallet!</u>
عبارت «از زمان تولد» به شکلی دیگر و با حفظ محتوای کلام و افزایش طنز آن به «از شکم نَم» دگرنویسی شده است.	من از شکم <u>نَم</u> این کاره بودم	<u>I've been doing this since I was born.</u>
«خفه شو» ← «ببند گاله رو» هر دو تعبیر، بیانگر یک مفهوم است، اما تعبیر دوم که مترجم از آن استفاده کرده است، طنز انیمیشن را تقویت می‌کند.	ببند گاله رو	<u>You shut up!</u>

۵-۲-۵. دگرگون‌سازی^۱

دگرگون‌سازی زمانی رخ می‌دهد که «مترجم برای انتقال طنزی جذاب‌تر در زبان مقصد، دست به تغییر لفظ و محتوای بخش‌هایی از متن می‌زد. این نوع تغییر از یک سو در راستای طنزگونگی متن مقصد است و از دیگر سو در راستای بافت کلام است؛ بنابراین، این نوع تغییر در کلیت متن و پیام اصلی آن تأثیرگذار نیست» (پانک، ۲۰۰۹: ۲۱). به عنوان مثال، گروه دوبلاژ برخی از انیمیشن‌ها به جای ترجمه لفظ به لفظ برخی از ترانه‌های انیمیشن از ترانه‌های مشهور زبان مقصد استفاده کرده و آن را با بافت و فضای انیمیشن بومی‌سازی می‌کنند. چنین شیوه‌ای را می‌توان در دایره دگرگون‌سازی قرار داد. انتقال چنین مفاهیم طنزگونه از زبانی به زبان دیگر کار ساده‌ای نیست؛ زیرا «اصطلاحات طنزآمیز منعکس‌کننده آداب و رسوم، رفتارها و عقاید خاص‌اند و معادل دقیقی برای آن‌ها در زبان مقصد وجود ندارد» (García, 2015: 18). نکته مهم‌تر این است که مترجم باید قبل از

ترجمهٔ طنز، ابتدا عنصر طنزآمیز را شناسایی و درک کرده و سپس معنا و تأثیر آن را منتقل کند که این کار در دگرگون‌سازی‌های دو گروه دوبله از انیمیشن زوتوپیا بررسی خواهد شد. در دوبلهٔ عربی (بسامد ۲۲) و فارسی (بسامد ۲۱۱) انیمیشن زوتوپیا گاه به جای انتقال مفهوم برخی از عبارات از تعبیر رایج در گفت‌وگوهای روزمره استفاده شده‌است. در جدول (۵) به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود.

جدول (۵): نمونه‌هایی از شگرد دگرگون‌سازی در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
مترجم با آگاهی از اینکه تفاوت زبان چینی با اکثر زبان‌های دنیا در آهنگین بودن آن است، عبارت «تتکلم بالسنه آخری او ما یشابهها» را که بیانگر مبهم صحبت‌کردن هاپس (خرگوش) است، به گونه‌ای دگرگون می‌سازد که انگار او با زبان چینی با پدر و مادرش صحبت می‌کند «تتکلم صینیّه».	طننتها تتکلم صینیّه	I thought she was talking in tongues or something
مترجم با حفظ بافت کلام، دیالوگ هاپس را «یمکننی شطب ذلک من قائمهٔ اُمنیاتی» به شکلی دیگر دگرگون می‌سازد به طوری که مخاطب احساس کند این کار عملی شده‌است.	لقد حققتُ إحدى اُمنیاتی	I can cross that off the bucket list

ادامه جدول (۵) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
جملهٔ کنایی «Hang in there» در زبان مبدأ به مفهوم تحمل شرایط سخت است. مترجم با دگرگون‌سازی لفظ و محتوا و حفظ بافت کلام از تعبیر قرآنی «صبرٌ جمیل» استفاده کرده است (این جمله را یعقوب (ع) دربارهٔ تحمل دوری یوسف (ع) گفت).	صبراً جمیلاً	Hang in there

رئیس اداره پلیس از رفتارهای عجولانه هاپس ناراحت است و او را نصیحت می‌کند که واقعیت زندگی با دنیای خیالات متفاوت است؛ بنابراین نباید فکر خود را درگیر امور ظاهری کرد. او در ادامه می‌گوید: «بگذار این نیز بگذرد». مترجم با درک درست از بافت کلام و برای تأثیرگذاری بیشتر بر مخاطب، ترجمه جمله را دگرگون کرده و از جمله مشهور «هذه دائرة الحياة؛ این چرخه زندگی است» استفاده می‌کند.	هذه دائرة الحياة	So let it go.
رویه (نیک) این جمله را «تو بازنده معترض هستی» به هاپس می‌گوید و در حقیقت می‌خواهد او را برای ادامه کشمکش تحریک کند. مترجم برای طنزآمیز کردن کشمکش، هاپس را خالی از روحیه قهرمانانه «تفتقدین روح الرياضی» توصیف می‌کند.	تفتقدین روح الرياضی	you're a very sore loser
«مسئولیت این کار را به خودت محول نکن» در حقیقت به معنای «خودت را مقصر این قضیه قلمداد نکن» است. مترجم با دگرگون‌سازی لفظ و محتوای جمله و حفظ بافت کلام، عبارت «گناه تو نیست» را جایگزین نموده است.	الذنب ليس ذنبك انت	Don't give yourself so much credit

ادامه جدول (۵) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
خرس تنبل سه‌پنجه (Flash) آنقدر تنبل است که به او با طعنه «فرره» می‌گویند. وقتی نیک با او روبه‌رو می‌شود، به طعنه به هاپس می‌گوید هرچه اراده کنی، او (فرره) آن را انجام می‌دهد. مترجم برای تقویت خنده این بخش از	تو بگی ف، رفته فرحزاد	You need something done, he's on it.

ضرب‌المثل مشهور فارسی که دال بر سرعت خارق‌العادهٔ فرد است، استفاده می‌کند و با این کار، ترجمه را دگرگون می‌سازد.		
این دیالوگ در توصیف خرس تنبل سه‌پنجه (Flash: فرفره) است. در زبان مبدأ علاوه بر طنز طعنه‌آمیز در توصیف فرفره، از ساختاری شعرگونه نیز استفاده شده‌است: «قهرمان دوی صد متر». مترجم با درک این دو موضوع و حفظ بافت کلام، ترجمه را با تعبیری رایج در زبان مقصد، دگرگون می‌سازد.	سلام رفیق خوب هستی چرا پشت میز نشستی؟	Flash, Flash, Hundred Yard Dash!
دگرگون‌سازی تعبیر متدوال در زبان مبدأ «همه در درون، هنوز حیوان هستیم» به ضرب‌المثل مشهور فارسی، در ظاهر چنین می‌نماید که لفظ و معنای ترجمهٔ مقصد دگرگون شده‌است، اما بینندهٔ انیمیشن با دقتی بیشتر متوجه خواهد شد که این دگرگونی با تأکید بر بافت کلام رخ داده‌است.	اما عاقبت گرگ‌زاده، گرگ شود	but deep down we are still animals.
یکی از راننده‌ها ماشین خود را در جایی نامناسب پارک می‌کند و او را جریمه می‌کند. راننده با تمسخر هاپس را قهرمان واقعی خطاب می‌کند. مترجم با دگرگون‌سازی لفظ و محتوای دیالوگ، اشاره‌ای به یکی از معضلات مهم جامعهٔ زبان مقصد می‌کند (معضل ترافیک) که حل آن کار یک قهرمان واقعی است.	اگه میتونی برو مشکل ترافیکو حل کن، عقده‌ای	Yeah, you're a real hero, lady

ادامه جدول (۵) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
درخواست دیده‌شدن دندان‌های مخاطب عموماً نشان از لیخند عمیق دارد که در این بخش از انیمیشن، مترجم با عبارت مشهور	بگو سیب	Let's see those teeth!

«بگو سب» به صورت غیرمستقیم از مخاطب می‌خواهد لبخند عمیق بزند.		
مترجم ترجمه «فرصت‌های بیشماری دارد» را به شکلی دیگر و متناسب با فرهنگ مقصد که دال بر همین معنا است «به دنبال هدفمندی یارانه هست.. نه... زندگیش»، دگرگون‌سازی می‌کند.	و هر حیوان جوانی به فکر آتیه هدفمندی یارانه... نه... اه... چیز...زندگیشه	And every young mammal has multitudinous opportunities.
هاپس در حالی که داخل سیمان نیمه‌آماده خیابان گیر کرده، با نیک بحث می‌کند و نیک نیز به صورت غیرمستقیم به او گوشزد می‌کند که از این مهلکه نجات نخواهد یافت. مترجم با درک درست موقعیت متن، برای توصیف وضعیت هاپس از عبارت کنایی و طنزآمیز «مثل خر توی گل ماندن» استفاده می‌کند.	اصلنم مثل خر تو گل گیر نکردی	that's not wet cement

۵-۲-۶. نوواژه^۱

نوواژه «شامل واژه‌های کهنه، واژه‌های عامیانه، واژه‌های مختص یک گویش و واژه‌های مشتقی است که معنای نو به خود گرفته است» (پانک، ۲۰۰۹: ۲۳). «مترجم در انتخاب نوواژه‌ها باید دقت داشته باشد که واژگانی را به کار گیرد که مفهوم جمله و ترجمه را دچار ابهام نکند؛ بنابراین از انتخاب واژه‌های متنافر باید پرهیز نماید» (نیومارک، ۱۹۸۸: ۱۸۳). در جدول (۶) به برخی از نوواژه‌های دوبله عربی (بسامد ۳) و فارسی (بسامد ۴۳) زو توپیا اشاره می‌شود.

جدول (۶): نمونه‌هایی از شگرد نوواژه در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
اصطلاح «موش کثیف» در زبان مبدأ عموماً برای افراد فریبکار و خائن استفاده می‌شود.	یا خائن لم تساعده؟	You <u>dirty rat</u> , why are you helping her?

این دیالوگ از زبان راسوی متهم خطاب به سردستهٔ کلاه‌بردارها (موش) روایت می‌شود. مترجم می‌توانست تعبیر «الفأرة القذرة» را به خاطر وجود قرینه (شخص مورد اشاره، موش است) استفاده کند، اما ترجیح داد از ظاهر لفظ عدول کند و معنای مجازی آن را در قالب نواژه به‌کار گیرد.		
مترجم برای طنزآمیز کردن نام بلوذر (Dawn Bellwether) از نواژهٔ جاپلَقیان که واژه‌ای مشتق از سرزمین جاپلَق -سرزمینی باستانی در غرب مرکزی ایران- است، استفاده کرده است.	شهردار سابق، خانم <u>جاپلَقیان</u>	Former mayor, <u>Dawn Bellwether</u>
گول‌زدن و زرنگ‌بازی بهترین معادل برای ترجمهٔ hustle است، اما مترجم از معادل این واژه در گویش تهرانی استفاده کرده است.	اینو بهش می‌گن <u>شامورتی‌بازی</u> ، عزیزم.	It's called a <u>hustle</u> , Sweetheart.
قطاری که نیک و هاپس در آن سوار هستند در لیست آرزوهای آن‌ها قرار داشت؛ حال که از رده خارج شده‌است، مترجم نواژهٔ «ابوطیاره» (وسایل نقلیهٔ اسقاطی) را برای آن استفاده کرده است.	خب باید اسمشو از لیست <u>ابوطیاره‌ها</u> خط بزنم.	I can cross that off the <u>bucket list</u> .
لقبی که بارها نیک خطاب به هاپس استفاده می‌کند و مترجم برای طنزگونگی بیشتر انیمیشن به جای معادل رسمی «ساده‌لوح» از معادل عامیانهٔ «چُلْمَن» استفاده می‌کند.	خرگوش <u>چُلْمَن</u>	bunny <u>bumpkin</u>
اصطلاحی که در گویش گیلکی به افراد کودن اطلاق می‌شود.	<u>روباه مَشَنگ</u>	<u>Dumb fox</u>

۵-۲-۷. جانشینی^۱

پانک معتقد است «مترجم می‌تواند با جانشینی برخی از حروف و صداها به جای برخی از حروف و صداها، دیگر، طنز ترجمه را تقویت ببخشد» (پانک، ۲۰۰۹: ۲۳). در چنین حالتی مترجم از راهکار جانشینی استفاده کرده است (دل‌باستیتا^۲، ۱۹۹۸: ۳۲). در دوبله عربی (بسامد ۸) و فارسی (بسامد ۲۵) انیمیشن زوتوپیا از این راهکار به میزان اندکی استفاده شده است که در جدول (۷) به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود.

جدول (۷): نمونه‌هایی از شگرد نوواژه در دوبله

زبان مبدأ	زبان مقصد	توضیحات
Nice costume, <u>loser</u>	زی لطیف یا ازغیره	جانشینی حرف «ز» به جای «ص»: «صغیره» ← «ازغیره»
You played cribbage with a <u>weasel</u> once?	تلعب الورق مع العرصة؟	جانشینی حرف «ص» به جای «س»: «العرسة» ← «العرصة» (راسو)
<u>There aren't</u> any fox ice cream joints?	ألا یوزد مُتَلَجَاتٍ لِلتَّعَالِبِ؟	جانشینی حرف «ژ» به جای «ج»: «یوجد» ← «یوزد»
<u>Don't stop!</u> Keep going.	نگرش ندار، گازشو بگیر	جانشینی حرف «ر» به جای «ه»: «نگهش ندار» ← «نگرش ندار»
I think this is our <u>stop</u>	فک کنم دیگه ایسگاه آخره	جانشینی حرف «س» به جای «ت»: «ایستگاه» ← «ایسگاه»
Predators	شکارشیا	جانشینی حرف «ش» به جای «ج»: «شکارشیا» ← «شکارچیا»
One <u>carrot</u> at a time	هر ثانیه یک هویش	جانشینی حرف «ش» به جای «ج»: «هویش» ← «هویچ»

1 substitution

2 Delabastita

۵-۲-۸. فرانهمش^۱

فرانهمش در صورتی است که «مترجم برای تقویت سطح طنز در زبان مقصد، به صورت عامدانه دستور زبان مبدأ بر دستور زبان مقصد تعمیم دهد؛ در این صورت مخاطب با دوگانگی ساختاری در دستور زبان مواجه می‌شود و اگر پیدایی دوگانگی به درستی توسط مترجم انجام شود در این صورت موجبات خنده مخاطب فراهم می‌شود» (پانک، ۲۰۰۹: ۲۵). به عنوان مثال، در تعابیر روزمره شنیده می‌شود که گاه گوینده برای طنزآمیز کردن سخنش به انتهای افعال فارسی ing (علامت زمان حال استمراری در انگلیسی) اضافه می‌کند و به جای اینکه بگوید «در حال زنگ زدن هستم» می‌گوید «در حال زنگ‌نگ هستم». تفاوتی که میان فرانهمش و دگرگون‌سازی وجود دارد این است که در اولی عملکرد در سطح مقوله‌های واژگانی است در حالی که دومی در سطح دیدگاه است و شباهت هر دو نیز در تقویت سطح طنز عبارت است.

«استفاده نادرست از راهکار فرانهمش، به ترجمه غلط و ناموزون متن مقصد منجر می‌شود؛ بنابراین، مترجم باید دقت داشته باشد در چه جاهایی و با استفاده از چه ترفندی از این راهکار استفاده کند» (آرمسترانگ، ۲۰۰۵: ۱۵۰). با بررسی که در دوبله عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا انجام شد، راهکار فرانهمش توسط مترجمین این دو زبان مورد استفاده قرار نگرفته است. می‌توان علت عدم استفاده از این راهکار را در گروه سنی مخاطب انیمیشن دانست؛ زیرا مخاطب انیمیشن عموماً رده سنی کودک و نوجوان است، بنابراین تغییر دستور زبان مقصد بر اساس زبان مبدأ باعث آموزش نادرست زبان به این گروه از مخاطب باشد.

۵-۲-۹. ترجمه تحت‌اللفظی^۱

در این راهکار «ساختارهای دستوری زبان مبدأ به شبیه‌ترین معادل‌های آنها در زبان مقصد تغییر داده می‌شود، اما معنی قاموسی واژه‌ها بدون توجه به متن ترجمه می‌شود» (پانک، ۲۰۰۹: ۲۷). ترجمه تحت‌اللفظی یکی از راهکاری پربسامد در ترجمه طنز در دوبله عربی (بسامد ۳۷۷) و فارسی (بسامد ۱۳۳) انیمیشن زوتوپیا است. مترجم از این راهکار آنجایی استفاده می‌کند که تصویر انیمیشن، طنز داستان را به درستی انتقال می‌دهد و بسنده کردن به تصویر برای انتقال طنز، کفایت می‌کند. در جدول (۸) به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود.^۲

جدول (۸): نمونه‌هایی از شگرد نواژه در دوبله

زبان مبدأ	زبان مقصد
It may seem impossible to small minds	قد بیدو مستحیلا للعقول الصغیره
It's my word against yours	انها کلماتی أمام کلماتکما
Cause I got a dozen and a half animals here	لأن عندی دسته ونصفا من الحيوانات
You sold Mr. Otterton that Pawpsicle, right?	به آقای آترتون بستنی فروختی درسته؟
Please just look at the picture	ببین فقط یه نگاه به عکس بنداز تو
Ha! I make 200 bucks a day, fluff	ها! من از این کار روزی ۲۰۰ دلار در میارم، خانم پشمکی
What happened, meter maid?	چی شده خانم پارکبان؟

1- Literal Translation

۲- راهکار ترجمه تحت‌اللفظی است مانند راهکارهای پیشین الگوی پانک نیاز به شرح و توضیح ندارد؛ به همین جهت از ذکر توضیحات آن خودداری شده‌است.

نتیجه گیری

از مجموع آنچه دربارهٔ راهکارهای ترجمهٔ طنز در دوبلهٔ عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا گفته شد، نتایج زیر به دست می آید:

- در پاسخ به پرسش نخست پژوهش باید گفت که از میان ۲۴۰۰ پاره گفتار انیمیشن زوتوپیا، ۱۱۰۰ پاره گفتار آن در راستای طنزآفرینی زبان مبدأ قرار دارد. این بدان معنا است که نیمی از زبان انیمیشن در خدمت طنز کلامی است. گروه دوبلهٔ عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا با درک درست نسبت به نقش ساختارهای زبانی در طنزآفرینی انیمیشن از راهکارهای متعددی استفاده کردند تا زبان مقصد انیمیشن را همچون زبان مبدأ آن، جذاب جلوه دهند و موجبات انبساط خاطر مخاطب را (عموماً گروه کودک و نوجوان) فراهم کردند. جدول زیر گویای این واقعیت است:

دوبلهٔ فارسی		دوبلهٔ عربی		
درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	
۱۲	۱۳۳	۳۴	۳۷۷	تحت اللفظی
۳۲	۳۵۴	۲۲	۲۴۲	دگرنویسی
۷	۷۲	۱۷	۱۸۵	فشرده سازی
۱۸	۱۹۸	۱۵	۱۶۵	حذف
۵	۶۴	۹	۹۸	کوتاه سازی
۱۹	۲۱۱	۲	۲۲	دگرگون سازی
۳	۲۵	۱	۸	جانشینی

نواژه	۳	۰	۴۳	۴
فرانهاش	۰		۰	۰
جمع کل	۱۱۰۰	۱۰۰	۱۱۰۰	۱۰۰

در پاسخ به پرسش دوم پژوهش باید گفت که با نگاه به جدول فوق و مقایسه راهکارهای مورداستفاده در دوبله عربی و فارسی انیمیشن این نتیجه به دست می‌آید که دوبله فارسی به نسبت دوبله عربی، تأکید بیشتری بر همسوسازی ساختار طنز انیمیشن با فرهنگ و زبان مقصد داشته‌است، زیرا راهکارهای پربسامد در دوبله فارسی (دگرنویسی ۳۲ و دگرگون‌سازی ۱۹) نشان می‌دهد مترجم/ مترجمین انیمیشن تلاش می‌کند واژه‌ها، تعابیر و ساختارهای دستوری متفاوت‌تری در زبان مقصد به نسبت زبان مبدأ ارائه دهد تا عبارت زبان مبدأ را بهتر و دقیق‌تر تفسیر و توضیح کند و آن‌جا که لازم باشد برای انتقال طنزی جذاب‌تر به مخاطب، دست به تغییر لفظ و محتوای بخش‌هایی از متن مبدأ می‌زند. این نوع تغییر از یک‌سو در راستای طنزگونگی متن مقصد است و از دیگرسو در راستای بافت کلام است. بنابراین، در کلیت متن و پیام اصلی پاره‌گفتارهای انیمیشن تأثیرگذار نیست. همچنین تأکید گروه دوبله فارسی بر دگرنویسی و دگرگون‌سازی با آگاهی به این قضیه است که محدودیت‌های محیطی، زبانی، اجتماعی و فرهنگی زبان مقصد تأثیر بسزایی در ترجمه طنز خواهد داشت. بنابراین، آن‌ها هرگونه دخل و تصرف در ترجمه زبان مبدأ (انیمیشن زوتوپیا) را به نفع مخاطبان و فرهنگ زبان فارسی صورت داده‌اند.

در پایان می‌توان گفت دوبله فارسی انیمیشن زوتوپیا به نسبت دوبله عربی آن در انتقال طنز مقصدمدارتر است؛ زیرا صحنه‌ها و مکالمات نامناسب و غیرضروری، کوتاه‌سازی، فشرده‌سازی و حذف شده‌است و با صحنه‌ها و دیالوگ‌هایی که مناسب جامعه ایرانی و زمینه فرهنگی کودک ایرانی است دگرنویسی و دگرگون‌سازی شده‌است.

منابع

- ابن منظور، محمد بن مکرم. (۱۴۰۸ق). *لسان العرب*. ط ۳. بیروت: دارصادر.
- باقری، علی اکبر و علی اصغر دورکی. (۱۳۸۶ش). «آماج‌های طنز سیاسی حالت». *علوم انسانی*. د ۱۷. ش ۶۲. صص ۱۲۷-۱۰۱.
- توکل‌ی مقدم، صفیه و همکاران. (۱۳۹۳ش). «شگردهای طنزپردازی در رمان مدار صفر درجه احمد محمود». *مطالعات داستانی*. س ۲. ش ۳. صص ۵۲۰.
- چمبرز، ایدن. (۱۳۸۷ش). *خواننده درون متن: دیگرخوانی‌های ناگزیر*. مترجم: مرتضی خسرونژاد. چ ۱. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- حجازی، نصرت و سحر حمیدی. (۱۳۹۸ش). «چگونگی انتقال طنز در دوبله فارسی پویانمایی شگفت‌انگیزان ۲». *مطالعات زبان و ترجمه*. د ۵۲. ش ۱. صص ۱۸۹-۱۵۹.
- دمیری، سعید و علی احمدی. (۱۳۸۹ش). «راهنمای استفاده شده در ترجمه طنز: بررسی ترجمه فارسی». *مطالعات ترجمه*. دوره ۸، شماره ۳۱. صص ۵۵۷۱.
- شیری، قهرمان. (۱۳۷۶ش). «راز طنزآوری». *پژوهشنامه ادبیات معاصر*. س ۲. ش ۱۷ و ۱۸. صص ۴۷-۴۰.
- عبدالحمید، شاکر. (۲۰۰۳م). *الفکاهة والضحک: رؤية جدیدة*. ط ۱. الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

النجار، محمد رجب. (۱۹۸۲م). «الشعر الشعبي الساخر في العصر المماليك». *مجلة عالم الفكر*. الكويت. س ۲. ع ۳. صص ۷۱-۵۶.

Armellino, E.. (2008). Translation cultures: Bound elements in subtitling. *Translation Journal*. 12. (2).

<http://translationjournal.net/journal/44culturebound.htm> Armstrong

Armstrong, N.. (2005). *Translation, linguistics, culture: A FrenchEnglish handbook*. Canada: Cromwell Press Ltd.

Chiaro, D.. (2005). Foreword: Verbally expressed humor and translation: An overview of a neglected field. *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 18(2): 135-145

Dynel, M.. (2009). Beyond a joke: Types of conversational humour. *Language and Linguistics Compass*, 3(5), 1284-1299.

Delabastita, Dirk. (1998). *Translation and masscommunication: Film and TV translation as evidence of cultural dynamics*. 1990 Translation and the mass media In Bassnett, Susan, and Andre' Lefevere. (eds.), *Translation, History and Culture* London:

García Barros, J.. (2015). *The translation of humour in English comedy series, (Unpublished master's thesis)*, Facultat de Traducció i d'Interpretació Universitat Autònoma de Barcelona., Barcelona, Iran.

Garkarz, Y.. (2004). La traduction audiovisuelle: Un genre en expansion. *Meta*. 49(1), 111.

HUMOR: International Journal of Humor Research, 18(2): 135-145

Munn, Norman.. (1962). *Introduction to Psychology*. Boston: Houghton Mifflin.

Newmark, P. (1988). *A textbook of translation Hamel Hempstead*: Prentice Hall International.

Panek, M.. (2009). *Subtitling humor: The analysis of selected translation techniques in subtitling elements containing humor*. Unpublished PhD Thesis, Waroclaw University, Poland.

Schwarz, B.. (2002). Translation in a confined space. *Translation Journal*, 6(4).

Shuttleworth, M. & Cowie, M.. (1997). *Dictionary of translation studies*. (F. Farahzad & G. Tajvidi, Trans.). Tehran: Yalda ghalam publishing.