

## 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 ملی 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 هنجارشکن تر 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 مسؤولیت 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) پرمسامدترین 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 تناسب 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 تعابیر 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 اقتناع 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، آن گاه می تواند آن وحدت را ماهرانه، برای راهنمایی خواننده به معناهای مدنظر خویش به کار گیرد» (چمبرز<sup>۱</sup>، ۱۳۸۷: ۱۳۲).

ساختار رسانه های دیداری- شنیداری از یک سو انتقال معنا و پیام را برای نویسنده تسهیل می کند و از دیگر سو، برخی محدودیت ها را بر کار نویسنده و به خصوص مترجم می افزاید. مهم ترین 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 رسانه های دیداری- شنیداری است که مهم ترین ویژگی آن، زبان موجود در آن است. در واقع دیالوگ های طنزآمیز و شخصیت های طنز انیمیشن هستند که مخاطب کودک را مشتاقانه به پای تماشای خود می کشاند و سپس به عنوان برنده های تجاری روی کالاها درآمدزایی می کند. زوتوپیا<sup>۲</sup> (۲۰۱۶م) برنده جایزه اسکار بهترین انیمیشن در هشتاد و نهمین دوره جوایز اسکار<sup>۳</sup> و بهترین انیمیشن در هفتاد و چهارمین مراسم گلدن گلوب<sup>۴</sup> از جمله طنزهای دیداری- شنیداری کودکان است که از اقبال عمومی برخوردار گشت.

زوتوپیا پایتخت دنیایی است که حیوانات در آن به موجودات متمدنی تبدیل می شوند که سال های بسیاری با صلح و آرامش کنار هم زندگی می کنند. این انیمیشن همه ویژگی های یک طنز موفق را داراست؛ از شخصیت های بذله گو گرفته تا خلق دنیایی پر جزئیات، کمدی خنده دار و صحبت درباره موضوعات مهم دنیای واقعی که هم برای کودک پیام آور است و هم بزرگ ترها را به فکر وامی دارد. همچنین در خلق موقعیت طنز و استفاده از زبان شوخی یکی از بهترین انیمیشن های چندسال اخیر است که به لطف

1- Aidan Chambers

2- Zootopia

3- Oscars

4- Golden Globe

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<sup>۱</sup> (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 پانک (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 اندازه گیری و به کمک فنون آمار توصیفی و استنباطی، نتایج پژوهش تفسیر شد.

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

- ۱- بر اساس الگوی مگدالنا پاتک پربسامدترین 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 موفق تر 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 گوشه ای از این تحقیقات اشاره می شود.

عبدی (۱۳۸۶) در پایان نامه «استراتژی های مترجم برای برخورد با تابوها در فیلم های دوبله شده از انگلیسی به فارسی» در پی شناسایی مشکل خلأهای واژگانی در ترجمه آثار ادبی است تا مشکلات احتمالی که مترجمان با آنها مواجه می شوند، بررسی شود و راهکارهای مناسب برای ترجمه واژه های فرهنگی خاص ارائه شود.

امام (۱۳۹۵) در مقاله «ترندهای بومی سازی در ترجمه فارسی فیلم های کارتونی: رئیس مزرعه، شل قرمزی و پاندای کونگفو کار» می کوشد تا با بررسی فیلم نامه و ترجمه فارسی سه فیلم فوق، شگردهای به کارگیری ترندهای بومی سازی مترجمان و نیز دوبله های ایرانی را در این فیلم ها بررسی کند و نوعی دسته بندی هشت گانه برای جایگزین سازی عرضه کند.

رستگار مقدم (۱۳۹۸ش) در پایان نامه «بررسی مؤلفه های آموزش ترجمه زیرنویس در محیط دانشگاهی ایران» بر این باور است مهارت فنی، کار گروهی، دانش زبانی و دانش ترجمه به عنوان مؤلفه های اصلی یادگیری زیرنویس هستند. همچنین موفقیت دوره های

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 گفت و گوهای طنز در فیلم» با ذکر چند نمونه از گفت و گوهای طنزگونه و بررسی مصادیقی از طنز تصویری، لطیفه، بازی با کلمات و سایر وجوه طنز کلامی به مسئله ترجمه گفت و گوهای طنز در فیلم می‌پردازد.

حجازی و حمیدی (۱۳۹۸ش) در مقاله «چگونگی انتقال طنز در دوبله فارسی پویانمایی شگفت انگیزان ۲» با انتخاب انیمیشن شگفت انگیزان 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 پرداخته است، اثری نیز یافت نشد که شگردهای طنز آفرین در ترجمه عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا را مورد

بررسی تطبیقی قرارداد 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 هر چه بهتر و با کیفیت‌تر 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 دوبله شده می‌تواند اطلاعات مفیدی در خصوص تکنیک‌های اتخاذ شده در حوزه ترجمه آثار دیداری- شنیداری در اختیار مترجمان قرارداد دهد.

#### ۵. بحث و بررسی

##### ۵-۱. انیمیشن زوتوپیا

زوتوپیا (۲۰۱۶م) جدیدترین انیمیشن کمپانی دیزنی، پایتخت دنیایی است که حیوانات در آن به موجودات تکامل یافته 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 عرصه 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 پوسته 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 دربرگیرنده 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 به‌عنوان 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 دونفره کلاسیک سینما، با سرعت بالا همراه است. زوتوپیا همچنین در خلق موقعیت طنز یکی از بهترین انیمیشن‌های چندسال اخیر است.

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

از آن جا 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 طنز آفرینی 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 حوزه ترجمه، راهکارهای نظام‌مندی را برای ترجمه طنز ارائه کرده‌اند که از آن جمله می‌توان به آراء ژان پل وینه و ژان داربلنه<sup>۱</sup> (۱۹۵۸) اشاره کرد.<sup>۲</sup> راهکارهای آن‌ها عبارت است از: ترجمه تحت‌اللفظی، وام‌گیری، گرتنه‌برداری، تغییر صورت، تغییر بیان، معادل‌یابی و همانندسازی (حجازی و حمیدی، ۱۳۹۸: ۱۶۴). پس از آن دو، نظریه‌پردازان دیگری به صورت تخصصی راهکارهایی برای ترجمه طنز پیشنهاد کردند.

1- Jean-Paul Vienne & Jean Darbelne

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

گارکارز<sup>۱</sup> (۲۰۰۴) سه راهکار بومی‌سازی، بیگانه‌سازی و خنثی‌سازی را برای ترجمه طنز کافی می‌داند (گارکارز، ۲۰۰۴: ۳۳۴). پس از او، کیارو<sup>۲</sup> (۲۰۰۵: ۱۳۷) چهار راهکار تکرار، دگرگویی، جایگزینی و حذف را برای این کار معرفی می‌کند. اما مگدالنا پانک<sup>۳</sup> (۲۰۰۹: ۶) با بسط آرای نظریه پردازان پیش از خود و با تقسیم‌بندی دقیق‌تر، مهم‌ترین راهکارهای ترجمه طنز را شامل فشرده‌سازی، کوتاه‌سازی، حذف، دگرنویسی، نوواژه، فراهنش، دگرگون‌سازی، جانیشینی و ترجمه تحت‌اللفظی می‌داند. همچنین راهکارهای پیشنهادی وی علاوه بر ارائه راهکار در سطح واژگان به دستور زبان نیز می‌پردازد. بنابر دلایل فوق، تأکید اصلی پژوهش حاضر جهت بررسی راهکارهای طنز در دوبله عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا بر الگوی پیشنهادی پانک است. در ادامه به راهکاری وی با مصادیقی از دوبله عربی و فارسی زوتوپیا پرداخته می‌شود.

#### ۵-۲-۱. فشرده‌سازی<sup>۴</sup>

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<sup>۵</sup>:

1- Garkarz

2- Chiaro

3- Panek

4- Condensation

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

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 شرطية (...)	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 شده‌است؛ بنابراین، عبارت فشرده-سازی شده لطمه‌ای به درک مخاطب از روند انیمیشن ندارد.	أنا أكسب مأتی دولار فی الیوم 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 بعت للسید 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.	لأرنیه (... لذیذة	for a cute <u>little</u> bunny
فشرده‌سازی قید حالت (علی‌آی حال) به دلیل عدم ضرورت در زبان مقصد.	(...) طبقاً لعقارک الضریبی	<u>Anyway</u> , according to your tax forms
فشرده‌سازی جمله تأکیدی «I mean، منظورم اینه که» به دلیل هماهنگی با صدا و تصویر	(...) من که فقط یه خرگوش خنگم	<u>I mean</u> , 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	<u>Rabbit</u> , I did what you asked
فشرده‌سازی جمله معترضه «می‌تونم بگم» که در القای مفهوم، نقش چندانی ندارد.	(...) مثل اینکه یه خورده اعصاب خورده	Now <u>I can tell</u> you're a little tense
فشرده‌سازی جمله امری «واستا» که نشان می‌دهد، تأکید اصلی بر جمله دوم است، نه این جمله.	(...) کجا غیبتون زد یهو؟	<u>Wait</u> , where'd they go?

۵-۲-۲. کوتاه‌سازی<sup>۱</sup>

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 دوبله عربی (بسامد ۸۸) و فارسی (بسامد ۶۴) زوتوپیا اشاره می‌شود.

جدول (۲): نمونه‌هایی از شگرد کوتاه‌سازی در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
کوتاه‌سازی دو جمله تأکیدی و کاربردی «لا»، «إسمع» که به خاطر هماهنگی با تصویر، حذف شده‌است.	(...) ما زلنا لانعرف لماذا يحدث هذا الأمر	<u>No, listen.</u> We still don't know why this is happening.
کوتاه‌سازی دو جمله امری «انظري»، «دعيني» که به خاطر هماهنگی با تصویر، حذف شده‌است.	(....) سأسئلك سؤالاً	<u>Look. Let me ask you a question</u>
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. <sup>۲</sup>	لكن يكون مؤذياً (..)	<u>But it did hurt like the devil</u>

## 1- Decimation

۲- مترجم با آگاهی از این که «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..

ادامه جدول (۲) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
کوتاه‌سازی فعل «مرّ» و اکتفا کردن به واژه «عبر»	(...) عبر متحف تاریخ 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 جتْرِیقْیان «بل وِتر») نشان می‌دهد که بل وِتر در حال حرکت به جلو است.	(...) خب دیگه 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 دم‌کلفت اطلاق می‌شود که در اینجا مترجم با این تعبیر و کوتاه‌سازی جمله قبل، قصد افزایش سطح طنز را دارد).	(...) خنگوووولِ پشمالوووو	<u>thank you</u> , yakety-yak
کوتاه‌سازی جمله حالیّه «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</u> trying to protect the city
مترجم با کوتاه‌سازی متن، بر این باور است حذف جمله «متشکرم» هرچند محتوای طنز را کاهش می‌دهد، اما تصویر انیمیشن می‌تواند این مفهوم را انتقال دهد.	(...) و شب خوش	<u>Thank you</u> and good night

۵-۲-۳. حذف<sup>۱</sup>

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 دوبله عربی (بسامد ۱۶۵) و فارسی (بسامد ۱۹۸) زوتوپیا اشاره می‌شود.

جدول (۳): نمونه‌هایی از شگرد حذف در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
حذف پاسخ کوتاه «خیر»	- لایوجد شرطی ارنوب - (...)	- There's never been a bunny cop. - <u>No</u>
حذف پاسخ کوتاه «آری»	- نحن نغير العالم - (...)	- We're changing the world. - <u>Yeah</u>
حذف صدای دال بر تعجب	(...) توفف یا کدین	<u>Ow!</u> Cut it out, Gideon!
حذف صدای دال بر تعجب	ایکی... (...)	Cry... <u>Ow</u>
حذف لقب «دستیار شهردار» به جهت تکرار. این لقب در طول انیمیشن بارها برای خانم جاپلقیان (Bellwether) استفاده شده‌است.	(...) سرکار خانم جاپلقیان	<u>Assistant Mayor</u> 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, <u>Bellwether</u> ,
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. - <u>Yeh!</u>
حذف واژه «اسپری ضدحشره» به دلیل تکرار	اینم اسپری ضد روباهه.. (...) تمام لوازم ضروریش.	- This is fox repellent. <u>repellent</u> , that's all she needs.

### ۵-۲-۴. دگرنویسی<sup>۱</sup>

«هرگاه مترجم واژه‌ها، تعابیر 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 کرده‌است» (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 دوبله 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 أردّ المبلغ؟	So kind. Really. <u>Can I pay</u> you back?
تغییر جایگاه فاعل و مفعول با حفظ محتوای کلام: «أغضبني أن...» «أشعر بالغيض»	إنني أشعر بالغيض عندما أرى أشخاصا يعاملون الثعالب 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 <u>يوجد</u> 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 طنزآمیز کردن کلام.	پس آخر سرم هویج کار می‌شی.	So how about a carrot farmer?
خندیدن «smile» و باز شدن 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 را قوی‌تر می‌سازد.	چی چی به هم بافتی؟	What are you talking about?
فلان شیء را «همراه نداشتن» و «در خانه جا گذاشتن» منتقل‌کننده یک پیام است 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</u> my wallet!
عبارت «از زمان تولد» به شکلی دیگر و با حفظ محتوای کلام و افزایش طنز آن به «از شکم نتم» دگر نویسی شده است.	من از شکم نتم این کاره بودم	I've been doing this <u>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	You shut up!

۵-۲-۵. دگرگون‌سازی<sup>۱</sup>

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 ترجمه 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 دوبله عربی (بسامد ۲۲) و فارسی (بسامد ۲۱۱) انیمیشن زوتوپیا گاه به جای انتقال مفهوم برخی از عبارات از تعابیر 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 صحبت کردن هاپس (خرگوش) است، به گونه‌ای دگرگون می‌سازد که انگار او با زبان چینی با پدر و مادرش صحبت می‌کند «تتکلم صینیة».	ظننتها تتکلم صینیة	I thought she was talking in tongues or something
مترجم با حفظ بافت کلام، دیالوگ هاپس را «یمكنتی شطب ذلک من قائمة أمنياتی» به شکلی دیگر دگرگون می‌سازد به طوری که مخاطب احساس کند این کار عملی شده‌است.	لقد حققت إحدى أمنياتی	I can cross that off the bucket list

## ادامه جدول (۵) -

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
جمله کنایی « <b>Hang in there</b> » 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) درباره 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» استفاده می‌کند.	هذه دائرة الحياة	So let it go.
روپاه (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 محوّل 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 لیس ذنبک 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 «فرفره» می‌گویند. وقتی نیک با او روبه‌رو می‌شود، به طعنه به هاپس می‌گوید هرچه اراده کنی، او (فرفره) آن را انجام می‌دهد. مترجم برای تقویت خندهٔ این بخش از ضرب‌المثل مشهور فارسی که دال بر سرعت خارق‌العادهٔ فرد است، استفاده می‌کند و با این کار، ترجمه را دگرگون می‌سازد.	توبگی ف، رفته فرحزاد	You need something done, he's on it.
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 لبخند عمیق دارد که در این بخش از انیمیشن، مترجم با عبارت مشهور «بگو سب» به صورت غیرمستقیم از مخاطب می‌خواهد لبخند عمیق بزند.	بگو سب	Let's see those teeth!
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<sup>۱</sup>

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) زوتوپیا اشاره می‌شود.

جدول (۶): نمونه‌هایی از شگرد نواژه در دوبله

توضیحات	زبان مقصد	زبان مبدأ
اصطلاح «موش کثیف» در زبان مبدأ عموماً برای افراد فریبکار و خائن استفاده می‌شود. این دیالوگ از زبان راسوی متهم خطاب به سردسته 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 به کار گیرد.	یا خائن لم تساعده؟	You <u>dirty rat</u> , why are you helping her?
مترجم برای طنزآمیز کردن نام بلوذر (Dawn Bellwether) از نواژه جاپلکیان که واژه‌ای مشتق از سرزمین جاپلک - سرزمینی باستانی در غرب مرکزی ایران - است، استفاده کرده است.	شهردار سابق، خانم <u>جاپلکیان</u>	Former mayor, <u>Dawn Bellwether</u>
گول‌زدن و زرنگ‌بازی بهترین معادل برای ترجمه <u>hustle</u> 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 نواژه «ابوطیاره» (وسایل نقلیه اسقاطی) را برای آن استفاده کرده است.	خب باید اسمشو از لیست <u>ابوطیاره‌ها</u> خط بزnm.	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 عامیانه «چلمن» استفاده می‌کند.	خرگوش <u>چلمن</u>	bunny <u>bumpkin</u>
اصطلاحی که در گویش گیلکی به افراد کودن اطلاق می‌شود.	روباه <u>مَشَنگ</u>	<u>Dumb fox</u>

۵-۲-۷. جانشینی<sup>۱</sup>

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<sup>۲</sup>، ۱۹۹۸: ۳۲). در دوبله عربی (بسامد۸) و فارسی (بسامد۲۵) انیمیشن زوتوییا از این راهکار به میزان اندکی استفاده شده است که در جدول (۷) به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود.

جدول (۷): نمونه‌هایی از شگرد نوازه در دوبله

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

1 substitution  
2 Delabastita

### ۵-۲-۸. فرانهمش<sup>۱</sup>

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 زنگینگ 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<sup>۱</sup>

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 پرسامد 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.<sup>۲</sup>

جدول (۸): نمونه‌هایی از شگرد نواژه در دوبله

زبان مبدأ	زبان مقصد
It may seem impossible to small minds	قد يبدو مستحيلا للعقول الصغيرة
It's my word against yours	انها كلماتي أمام كلماتكما
Cause I got a dozen and a half animals here	لأن عندي 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 درباره راهکارهای ترجمه طنز در دوبله 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 طنز آفرینی زبان مبدأ قرار دارد. این بدان معنا است که نیمی از زبان انیمیشن در خدمت طنز کلامی است. گروه دوبله عربی و فارسی انیمیشن زوتوپیا با درک درست نسبت به نقش ساختارهای زبانی در طنز آفرینی 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:

دوبله فارسی		دوبله عربی		
درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	
۱۲	۱۳۳	۳۴	۳۷۷	تحت اللفظی
۳۲	۳۵۴	۲۲	۲۴۲	دگر نویسی
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
۴	۴۳	۰	۳	نوازه
۰	۰		۰	فرانهاش
۱۰۰	۱۱۰۰	۱۰۰	۱۱۰۰	جمع کل

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 یک سو در راستای طنزگونگی متن مقصد است و از دیگر سو 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 ۱۰۱-۱۲۷.
- 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 خسرو نژاد. 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). «راهبردهای استفاده شده در ترجمه طنز: بررسی ترجمه فارسی». *مطالعات ترجمه*. دوره ۸، شماره ۳۱. صص ۵۵۷۱.
- شیری، قهرمان. (۱۳۷۶ش). «راز طنز آوری». *پژوهشنامه ادبیات معاصر*. س ۲. ش ۱۷ و ۱۸. صص ۴۷-۴۰.
- عبدالحمید، شاکر. (۲۰۰۳م). *الفکاهة والضحک: رؤیة جدیدة*. ط ۱. الکویت: المجلس الوطنی للثقافة والفنون والآداب.
- النجار، محمد رجب. (۱۹۸۲م). «الشعر الشعبي الساخر في العصر المماليك». *مجلة عالم الفكر*. الکویت. 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), 12841299.
- 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 Traduccio i d'Interpretacio Universitat Autonoma 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.