

## انواع طنز و شیوه دوبله آن در انیمیشن زوتوپیا (شهر حیوانات)

### براساس مدل مارتینز سیرا

تاریخ پذیرش: ۹۷/۱۱/۲۴

تاریخ دریافت: ۹۷/۰۸/۱۷

فروزان دهباشی شریف<sup>۱</sup>، سیده فاطمه میرافضلی کهنگی<sup>۲</sup>

### چکیده

مقاله پیش‌رو پژوهشی است در زمینه شناسایی و بررسی راهبردهای ترجمه طنز در دوبله انیمیشن زوتوپیا است. برای شناسایی طنز از دسته‌بندی برگر (۲۰۱۰) و برای تشخیص عناصر مطرح در طنز از مدل مارتینز (۲۰۰۵) و برای شناسایی راهبردهای ترجمه طنز از مدل دل‌باستیتا (۱۹۹۸) استفاده شد. پس از تشخیص آیتم‌های طنزآمیز انیمیشن زوتوپیا در قالب طنز کلامی و طنز دیداری با استفاده از روش تحلیل محتوا، فراوانی هر راهبرد محاسبه و میزان توفیق مترجم در ایجاد حس طنز براساس نظریات مارتینز و دل‌باستیتا محاسبه گردید و مشخص شد که هم در متن اصلی و هم در ترجمه این انیمیشن به ترتیب از طنز کلامی، طنز عملی و طنز ماهوی استفاده شده است. در میان راهبردهای ترجمه، راهبرد دیداری و زبان‌شناختی از دسته‌بندی مارتینز و راهبرد حذف و اضافه از دل‌باستیتا بیشترین کاربرد را داشتند. به این دلیل، راهبرد حذف دل‌باستیتا با عنصر دیداری مارتینز همپوشانی داشته، هیچ‌گونه کاستی در انتقال حس طنز ایجاد نکرده است و مترجم با بکاربردن معادله‌ای خنده‌دار، در انتقال طنز موفق بوده است.

### واژه‌های کلیدی

دوبله، انیمیشن، ترجمه دیداری - شنیداری، ترجمه طنز

<sup>۱</sup>. استادیار گروه زبان‌های خارجی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز (نویسنده مسئول)

For.dehbashi\_sharif@iauctb.ac.ir

<sup>۲</sup>. کارشناسی‌ارشد مطالعات ترجمه دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز mirafzali@iranair.com

## ۱. مقدمه

طنز یکی از بهترین و پرطرفدارترین روش‌های بیان مفاهیم اخلاقی و فرهنگی و حتی شیوه‌های برای بیان مفاهیم ناخوشایند است که باعث احساس خرسندی در مخاطب می‌شود. از دهه ۱۹۳۰ تا کنون کمپانی دیزنی به‌واسطه تهیه داستان‌های جذاب و استفاده از آنها در فیلم‌های انیمیشن<sup>۱</sup> خود شناخته شده است. یکی از جدیدترین این مجموعه‌ها انیمیشن دیزنی زوتوپیا (۲۰۱۶) است که سرشار از عناصر طنز آمیز دیداری و کلامی است. در این مجموعه، سازندگان تفاوت‌های نژادی در جامعه را به‌عنوان تم اصلی در نظر گرفته‌اند. شهر زوتوپیا که نشانه‌ای از یک جامعه پویا و سرحال است از حیواناتی با تفاوت‌های نژادی فراوان تشکیل شده است که به خوبی و خوشحالی در یک جامعه آرمانی در کنار یکدیگر زندگی می‌کنند.

زوتوپیا در خلق موقعیت طنز یکی از بهترین انیمیشن‌های چند سال اخیر است که به لطف برخورداری از گونه‌های متفاوت حیوانات به خوبی توانسته بازه گسترده‌ای از موقعیت‌های طنز را در اختیار سازندگان قرار دهد. با توجه به ابعاد فرهنگی طنز دیدگاه‌های مختلفی درباره ترجمه‌پذیری آن وجود دارد. طنز، چالش واقعی را بر مترجمان تحمیل می‌کند که ناشی از بافت فرهنگی و زبانی منحصر به فرد است. بنابراین، مترجمان باید در هنگام مواجهه با طنز در متن مبدا عوامل متعددی را در نظر بگیرند و در هنگام انتقال عناصر زبانی خاص که از نظر فرهنگی محدود هستند، خلاقانه عمل نمایند (چپارو، ۲۰۱۰، صص ۲-۳).

همان‌گونه که از عنوان انیمیشن مشخص است، زوتوپیا یک آرمان شهر فانتزی را روایت می‌کند که ساکنان آن حیواناتی انسان‌گونه هستند که زندگی مسالمت‌آمیز کنار هم را یاد گرفته‌اند. حیوانات شکارچی غریزه حیوانی خود را سرکوب کرده‌اند تا بتوانند کنار موجوداتی که برای وعده غذایی از آنان استفاده می‌کردند! بازی کنند و به کار مشغول شوند. زوتوپیا بزرگ‌ترین شهر جهان است، مقصدی جادویی برای خیلی از حیوانات، و جایی که خرگوش پلیس برای عملی کردن آرزوهایش به آنجا سفر می‌کند و خیلی زود با این حقیقت مواجه می‌شود که زوتوپیا شهر بی‌نقصی نیست. همچنین او نخستین خرگوش نیروی پلیس زوتوپیا است؛ که شهردار شهر آن را یک پیروزی برای خود می‌داند. رییس پلیس به قابلیت‌های جودی خرگوش اعتماد ندارد و مسئولیت کوچکی را به او محول می‌کند. جودی هاپس (خرگوش) بدون اینکه از مافوقش کسب اجازه کرده باشد، به تحقیق درباره ناپدید شدن حیواناتی در زوتوپیا مشغول می‌شود که این تحقیقات برای جودی باعث شکل‌گیری یک رابطه اجباری با یک روباه دغل‌کار به نام نیک

1. Animation

و همچنین مواجهه با تعداد زیادی از حیوانات عجیب و غریب برای حل پرونده می‌شود. در این فیلم گوسفندهای معمولاً توسری خور خیلی هم تو سری خور نیستند، گوسفندانی که همواره قربانی خشونت بوده‌اند به دلیل تجربه تاریخی زندگی و استفاده از شرایط پیش آمده و خشونتی که همیشه نسبت به آنها اعمال شده می‌خواهند برای به دست آوردن قدرت و ترسی که حاصل تجربه تاریخی آنها با تولید نوعی بی‌نظمی و آناارشی در یک چرخه اعمال خشونت و بازتولید آن بر علیه شکارچیان قدرت را به دست گیرند! خرگوشی که همواره مسابقه دو را به لاک‌پشت باخته بود اینجا قهرمان می‌شود و روباه مکار توی خیابان‌ها حالا باید مکارهایی از جنس خودش را دستگیر کند. تحقیقات جودی و نیک با همکاری آقای بزرگ - کسی که نقش پدرخوانده مافیا را در زوتوپیا بازی می‌کند - سرخ‌های جدیدی را نمایان می‌کند و در نهایت آنها اشخاص گمشده را در یک تأسیسات پزشکی پیدا می‌کنند.

انواع مختلف طنز کلامی از شوخی و حرف بی‌جا تا طعنه و لفاظی و طنز منطقی در جنب و جوش‌های جودی و شوخی‌های کلامی نیک به هنگام قرار گرفتن امیدواری در کنار ناامیدی، تلاش برای دیده‌شدن در کنار نادیده‌گرفتن، وجود طنز ماهوی با قرار دادن نقش‌های متناقض مضحک و افشای نا به هنگام مطالب، ارائه طنز کنشی در دیالوگ‌ها و تصاویری که همراه با سر و صدا و شوخی و نمای‌های خنده‌دار در بیشتر صحنه‌هایی که نیک روباه وارد صحنه می‌شود و سرانجام بازی با منطق انجام کارها که باعث ایجاد طنز کنشی از منظر سرعت و زمان می‌شود، پژوهشگران را بر آن داشت تا توفیق مترجمان فارسی زبان را در ترجمه نکات طنزآلود این اثر مورد بررسی قرار دهند.

با توجه به اینکه دوبله<sup>۱</sup> و زیرنویس جزء رایج‌ترین شیوه‌های انتقال و ترجمه فیلم‌ها و انیمیشن‌ها از یک زبان به زبان دیگر هستند، مقایسه راهبردهای ترجمه در دوبله و زیرنویس عبارات کلامی طنزآمیز اهمیت بسزایی می‌یابند. به اعتقاد صادق‌پور (۲۰۱۳) مخاطبان انیمیشن‌های طنزآمیز نه تنها کودکان و نوجوانان بلکه بزرگسالان هم هستند. هدف این بررسی معرفی شیوه‌های ترجمه اصطلاحات طنزآمیز و مشخص کردن میزان موفقیت مترجم در انتقال تأثیر طنز موجود در زبان مبدأ به زبان مقصد است. عبارات طنزآمیز انیمیشن زوتوپیا براساس مدل برگر (۲۰۱۰) شناسایی و راهبردهای ترجمه براساس نظریه مارتینز (۲۰۰۵) بررسی و

<sup>۱</sup>. Dubbing

طبقه‌بندی شده‌اند. اهمیت این تحقیق را می‌توان در لزوم بررسی کاربردی نظریات ترجمه طنز<sup>۱</sup> به شیوه چندرسانه‌ای و اثرات آن در انتقال فرهنگی دانست.

## ۲. پیشینه تحقیق

ترجمه دیداری - شنیداری<sup>۲</sup> ترجمه‌ای است که با رسانه‌های صوتی و تصویری همراه می‌شود. این امر معمولاً به شکل دوبله (جایگزینی آهنگ صوتی اصلی با نسخه جدید در زبان دیگر) یا زیرنویس (اضافه کردن متن به زبان دیگر همراه با فیلم اصلی است). امروزه ترجمه متن‌های دیداری - شنیداری به یک نیاز مبرم تبدیل شده است. متن‌های دیداری - شنیداری اشکال مختلفی همچون زبان، تصاویر و صداها را درهم می‌آمیزد و موجب انتشار، دستکاری و اصلاح روایت‌ها در فرهنگ‌های جوامع دیگر می‌شود (کوهن<sup>۳</sup> ۲۰۰۹).

ملاحظات آنی که در رسانه‌های مختلف دیداری و شنیداری وجود دارد، از یک سو انتقال معنا و پیام را برای نویسنده تسهیل می‌کند و از سوی دیگر برخی محدودیت‌ها را بر کار نویسنده و به خصوص مترجم می‌افزاید. مهم‌ترین تفاوت محتوای مکتوب و محتوای دیداری - شنیداری عامل زمان است. در هنگام شنیدن یا تماشای یک برنامه از رادیو یا تلویزیون نمی‌توانید به عقب برگردید و آنچه متوجه نشدید بازخوانی کنید، امکانی که کتاب به آسانی در اختیار شما قرار می‌دهد. حال می‌توان تصور کرد که مشکلات مترجم در ترجمه محتوای طنز چندرسانه‌ای تا چه حد بیشتر از مترجم متون مکتوب عادی است. ترجمه انیمیشن اعم از دوبله، زیرنویس<sup>۴</sup> و فراگویی<sup>۵</sup> شیوه‌هایی است که میزان و نحوه استفاده از هر یک، بسته به خط و مشی مرسوم در هر کشور و همچنین علایق بینندگان، متفاوت است.

طنز، شوخی، جوک، لطیفه و حکایات خنده‌دار پدیده‌هایی هستند که با دیدن، خواندن یا شنیدن آنها لبخند یا قهقهه می‌زنیم. فرهنگ لانگمن<sup>۶</sup> (۲۰۰۳: ۷۹۶) دو معنی اصلی برای طنز ذکر کرده است:

الف) توانایی یا تمایل به فکرکردن درباره چیزهای خنده‌دار، یا چیزهای خنده‌داری که می‌گویند و بیانگر این توانایی در شما هستند.

1. Humor Translation

2. Audiovisual Translation

3. Cohen

4. Subtitle

5. Voice-Over

6. Longman Dictionary

ب) خصوصیت موجود در چیزی که آن را جالب کرده و باعث خنداندن مردم می‌شود. فرهنگ واژگان آکسفورد طنز را چنین تعریف می‌کند: «کیفیتی از رفتار، گفتار، یا نوشتار که سبب برانگیختن لذت، اعجاب، خوشی، نیش و کنایه، مسخرگی و سرگرمی می‌گردد.»

پژوهشگران بر این باورند که طنز با ایده، تصویر، متن، یا رویدادی مرتبط است که به نوعی ناسازگار، عجیب، غیر منتظره، شگفت‌انگیز، یا خارج از عرف به شمار می‌آید. همچنین، جنبه خاصی از شرایط باید سبب شود تا محرک را چیزی بی‌اهمیت یا غیر جدی ارزیابی کنیم و دست کم برای لحظه‌ای در چارچوب ذهنی بازی قرار بگیریم. بنابراین، عنصر اساسی طنز، ناسازگاری، غیر منتظره بودن و بازیگو شانه بودن آن است، که دو نظریه‌پرداز تکامل، متیو جروزی و دیوید ویلسن<sup>۱</sup> (۲۰۰۵) به آن «ناسازگاری اجتماعی غیر جدی» نام داده‌اند (مارتین و فورد، ۲۰۱۰).

از دیدگاه زبان‌شناختی، آتاردو و راسکین<sup>۲</sup> (۱۹۹۱) طنز را ناشی از تقابل رفتاری زبانی یا غیرزبانی از دو طرف گفت‌وگو می‌دانند که منجر به برداشت معنایی نامتجانس می‌شود. به اعتقاد آتاردو تقابل انگاره‌ها باعث ایجاد طنز می‌شود این تقابل می‌تواند مربوط به موقعیت بافت با موضوع باشد می‌تواند تضاد بین واقعیت و غیرواقعیت تضاد بین شرایط طبیعی و غیرطبیعی باشد. در علوم ارتباطات بوت و باترفیلد<sup>۳</sup> (۱۹۹۱) طنز را محصول رفتارهای کلامی و غیرکلامی آگاهانه دانستند که سبب بروز پاسخ مثبت مانند خنده و شادی در دریافت کننده آن می‌شود. طنز، ضمن آن که مخاطب خود را می‌خنداند، وجود ضعف، خطا، یا نقصی را فریاد می‌زند. روش طنز بر این پایه است که بر زشتی‌ها، بدی‌ها، کژی‌ها و پلشتی‌ها تأکید کند تا از این رهگذر خواستار تغییرهایی مطلوب گردد. طنزپردازان به دنبال زیبایی‌ها هستند؛ اما با ادراک زشتی‌ها و آگاهی‌دادن و شناساندن آن به مخاطب، اشتیاق‌شان را به نقطه‌ی مقابل زشتی اعلان می‌کنند. طنز بر آنچه نمی‌خواهد و نمی‌پسندد، می‌خندد و می‌خنداند؛ خنده‌ای زنده و هشداردهنده؛ به اعتقاد هی<sup>۴</sup> (۲۰۰۰) طنز راهبردی برای نفوذ در دیگران، بهبود روابط و تقویت همبستگی با مخاطب است. افراد از طنز در دفاع از خود، تنظیم احساسات، یا مقابله با مشکلاتی که در طول تعامل رخ می‌دهد یا برای ایجاد حد و مرز روابط و نشان دادن تفاوت جایگاه افراد و گاه برای کم کردن تنش یا سرگرم کردن دیگران استفاده می‌کنند. در طنز به دلیل ویژگی ذاتی خود یعنی خنده و شوخی و به این دلیل که به دنبال حذف و نابودی نیست، مقوله خشونت، جنگ و مرگ راهی

1. Mathew Gervais & David Sloan Wilson

2. Attardo & Raskin

3. Booth-Butterfield

4. Hay

ندارد. این ویژگی قابل توجه‌ترین مشخصه ژانر طنز می‌تواند باشد و نیاز بیش از پیش انسان امروز به این ژانر را نشان می‌دهد، مخصوصاً در دنیای امروز که سطح بالای خشونت در روابط انسانی حتی در رسانه‌ها، همه را به ستوه آورده است. پایان خوش و رضایت بخشی نهایی به مخاطب از دیگر مشخصه‌های طنز است که حس امیدواری را همیشه در دل مخاطب زنده نگه می‌دارد. (هریس<sup>۱</sup>، ۱۳۸۶)

از دیدگاه برگر<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) طنز به چهار گروه طنز کلامی<sup>۳</sup>، طنز منطقی<sup>۴</sup>، طنز ماهوی<sup>۵</sup> و طنز کنشی<sup>۶</sup> تقسیم می‌شود.

طنز کلامی	طنز منطقی	طنز ماهوی	طنز کنشی
کنایه تلمیح	چرند نامربوط و پوچ	قبل / بعد	تعقیب
مبالغه	تصادف	نمایش وارفته مضحک	نمایش خنده‌دار همراه
تعریف	شباهت	کاریکاتور	با شوخی و سر و صدا
اغراق	کاتالوگ	عجیب و غریب	سرعت
شوخی یا حرف بی‌جا	اتفاقی	خجالت	زمان
توهین	نامیدی	در معرض چیزی قرار دادن	
خوی بچه‌گانه	نادیده گرفتن	افشا کردن	
طعنه	اشتباهات	بی‌تناسب و متناقض	
سوء تفاهم	تکرار	تقلید	
جناس / بازی با لغت /	سختی سر	نقش دیگری را بازی کردن	
لفاظی	مضمون / تغییر	تقلید غلوآمیز و مسخره	
حاضر جوابی		مقیاس گذاری	
مسخره کردن		کلیشه	
طعنه		افشای حقیقت	
طنز			

طنز می‌تواند با نشان دادن عدم انطباق و هنجارشکنی، ویژگی‌های اجتماعی شخصیت‌ها را مورد بررسی قرار دهد یا اشاره‌ها و کنایه‌هایی در زمینه حوادث سیاسی و اجتماعی، ارزش‌ها، نگرش‌ها و مسائل مورد علاقه مردم را در قالب شخصیت‌های داستان مطرح سازد. شالوده

1. Harris
2. Berger
3. Language
4. Logic
5. Identity
6. Action

طنز بر غافلگیری بنا شده است. بدین معنی که آنچه با آن روبرو می‌شویم چیزی نیست که انتظارش را داشته‌ایم. (برگر، ۲۰۱۰).

با توجه به ابعاد فرهنگی طنز دیدگاه‌های مختلفی درباره ترجمه‌پذیری آن وجود دارد. آتاردو (۱۹۹۴) به نقل از سیسرو طنزهای کلامی را که مربوط به شکل آوایی یا نوشتاری عوامل طنز می‌شوند ترجمه‌ناپذیر، و طنزهای ارجاعی را ترجمه‌پذیر دانسته است. مترجم در ترجمه طنز کلامی باید بتواند تقابل و تضاد موجود در طنز زبان مبدأ را بازسازی کند. برای انجام این کار باید ابهام زبان مبدأ با ابهام مشابهی در زبان مقصد تطابق پیدا کند و در عین حال باید بتواند برای ارجاعات فرهنگ - محور که مکرراً در طنز بکار می‌روند راه حلی ابداع کند که همین امر کار را بسیار پیچیده و دشوار می‌کند آتاردو و راسکین (۱۹۹۱).

در سال ۱۹۹۹ آگوست<sup>۱</sup> اصطلاح ترجمه صوتی و تصویری را به‌عنوان اصلاح تخصصی ترجمه متونی تعریف کرد که برای سینما، تلویزیون، ویدیو و محصولات چند رسانه‌ای طراحی شده‌اند. در دهه هشتاد و اواخر دهه نود قرن بیستم این اصطلاح وارد چرخه تحقیقات دانشگاهی شد و امروزه به‌طور گسترده‌ای استفاده می‌شود (نتوا و آیونگها، ۲۰۱۵).

لئون<sup>۳</sup> (۲۰۱۴-۲۰۱۳) طنز را در بعضی از فیلم‌های وودی آلن تحلیل کرده است. او در تجزیه و تحلیل چهار فیلم وودی آلن، معنی طنز را در بعضی موارد حتی بیشتر از جوک‌های مربوط دانسته است. لئون همچنین بکارگیری راهبردهای ترجمه طنز را برای درک بهتر مخاطبان مهم دانست. تفاوت میان دوبله فیلم‌های وودی آلن در دهه ۱۹۷۰ و ۲۰۰۰

وانزر و همکاران (۲۰۰۵) در تحقیقی پیرامون استفاده از طنز برای حفظ سلامتی در مراکز درمانی چهار نوع طنز را شناسایی کردند: (۱) طنز سبک شامل رفتارهای احمقانه و بی‌معنی؛ (۲) طنز غیر کلامی شامل استفاده از حرکات خنده‌دار با بدن و چهره؛ (۳) طنز با تقلید از شخصیت‌های معروف؛ (۴) طنز با بازی با کلمات شامل گفتن جوک یا استفاده از زبان کنایه و عامیانه. بنابر یافته‌های آنها افراد به‌منظور کاهش بار عاطفی منفی، ایجاد شادی و ایجاد تغییر مثبت در خلق افراد و ایجاد صمیمیت از انواع طنز استفاده می‌کنند.

جانکوفسکا<sup>۴</sup> (۲۰۰۹) با مقایسه انتقال طنز از طریق زیرنویس و دوبله در انیمیشن «شِرک» به زبان فنلاندی و اسپانیایی پرداخت و اعلام کرد، می‌توان راههایی را برای از بین بردن سدهای

1. Agost

2. Ntowa and Ayonghe

3. C.Leon Nunez's

4. Jankowska

انتقال طنز پیدا کرد و مفهوم طنز را در عین وجود موانع زبانی و فرهنگی، منتقل نمود. جانکوفسکا معتقد است انتقال طنز از طریق زیرنویس به مراتب دشوارتر از انتقال آن از طریق دوبله است. به اعتقاد وندل (۲۰۰۲) ترجمه طنز، کیفیتی متفاوت از سایر انواع ترجمه دارد. بنابراین، ترجمه طنز با ترجمه انواع متون فرق می‌کند و رسانه‌های جمعی با انتخاب گسترده‌ای از برنامه‌های سرگرم کننده نظیر فیلم و سریال و انیمیشن باید در ترجمه طنز به‌عنوان عنصر اولیه یا ثانویه برنامه‌های خود بسیار دقت کنند.

دوبله، یکی از قدیمی‌ترین روش‌های ترجمه‌های صوتی و تصویری است که ریشه‌های آن می‌تواند به اواخر دهه ۱۹۲۰ بازگردد. در آن زمان برای ناطق کردن فیلم‌های صامت، دوبلاژ اختراع شد. نخستین کشور که در این راه پیشگام شد، فرانسه بود و سپس ایتالیا و انگلستان هم سعی کردند از هنر دوبلاژ برای فیلم‌هایشان استفاده کنند (شووم<sup>۲</sup>، ۲۰۱۳).

دل‌باستیتا<sup>۳</sup> (۱۹۹۸) در زمینه ترجمه طنز پنج روش زیر را مطرح کرد:

- تکرار<sup>۴</sup>: بخشی یا کلیه عناصر متن اصلی در متن مقصد تکرار می‌شود.

- جایگزینی<sup>۵</sup>: یک آیتیم متن اصلی با یک آیتیم بیشتر یا کمتر معادل زبان مقصد جایگزین شود.

- حذف<sup>۶</sup>: متن اصلی ترجمه نمی‌شود.

- اضافه<sup>۷</sup>: متن مقصد حاوی یک آیتیم است که هیچ ارتباطی (آشکار) با آیتیم متن اصلی ندارد.

- جای گشت<sup>۸</sup>: ترجمه عناصر متن اصلی در جاهای دیگر متن مقصد گذاشته می‌شود.

ارتینز - سیرا (۲۰۰۵) هشت عنصر اصلی مورد استفاده در طنز را به شرح زیر شناسایی کرد:

- جامعه و نهاد<sup>۹</sup>: عناصری که مرجع یا ویژگی‌های بین متنی به فرهنگ بنیادی مانند سیاستمداران، افراد مشهور، سازمان‌ها، روزنامه‌ها، کتاب‌ها، فیلم‌ها و غیره اشاره می‌کند.

- 
1. J. Vandaele
  2. Chaume
  3. Delabastita
  4. Substitution
  5. Repetition
  6. Deletion
  7. Addition
  8. Permutation
  9. Community-and-Institution



- حس شوخ طبعی اجتماع<sup>۱</sup>: موضوعاتی که در جوامع معین، جوامعی معین محبوب تر از جوامع دیگر هستند تا خاصیت شان.

- زبان شناختی<sup>۲</sup>: عناصر مبتنی بر ویژگی‌های زبانی مانند هماهنگی، قافیه، مراجع فرازبانی و غیره، که یا غیر قابل ترجمه هستند یا باید ایجاد شود.

- دیداری<sup>۳</sup>: طنز تولید شده توسط آنچه بر روی صفحه نمایش دیده شود، نه آنچه که خواننده شود.

- گرافیک<sup>۴</sup>: طنزی که از تصویر مشتق و نوشته می‌شود.

- فرا زبانی<sup>۵</sup>: عناصری مانند لهجه‌های خارجی، صدای صوتی یا تقلید صدای فردی مشهور است. همه این عناصر اطلاعاتی را اضافه می‌کنند و ممکن است خودشان نیز مولد طنز باشند.

- صدا<sup>۶</sup>: صداها، فیلم و انیمیشن و جلوه‌های ویژه آن می‌تواند طنزگونه باشد.

- بدون نشانه<sup>۷</sup>: موارد متفرقه که به راحتی طبقه‌بندی نمی‌شوند، اما با این حال، طنزآمیزند.

### ۳. روش پژوهش

در این تحقیق انیمیشن زوتوپیا یا آرمان شهر حیوانات برنده جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی (انیمیشن) در هشتاد و نهمین دوره جوایز اسکار و بهترین فیلم پویانمایی در هفتاد و چهارمین مراسم گلدن گلوب به دلیل برخورداری از انواع طنز کلامی، تصویری و فرهنگی برای نمونه مورد بررسی انتخاب شد. پس از تحلیل محتوای نمونه و شناسایی انواع مختلف طنز براساس نظریه برگر (۲۰۱۰) مشخص گردید و عناصر طنز بکار رفته بر مبنای نظریه مارتینز (۲۰۰۵) شناسایی شد و سپس ترجمه هر مورد از موارد طنزآمیز براساس مدل دلاباستینا (۱۹۹۸) مشخص گردید و ماهیت طنز بکار رفته در زبان فارسی نیز مورد بررسی قرار گرفت تا مشخص شود تا چه اندازه از همان عنصر مطرح در زبان انگلیسی برخوردار است. از کل گفت و گو و تصاویر موجود در این انیمیشن ۱۹۷ عنصر طنزآمیز از ۱۰۸ دقیقه استخراج شد و مشخص گردید که از چهار نوع طنز

1. Community-Sense-of-Humor

2. Linguistic

3. Visual

4. Graphic

5. Paralinguistic

6. Sound

7. Non-Marked

مطرح در نظریه برگر (طنز کلامی، طنز منطقی، طنز ماهوی و طنز کنشی) به ترتیب طنز کلامی ۴۱/۶۲٪، طنز کنشی ۳۶٪، درصد و طنز ماهوی ۱۷/۲۵٪ و طنز منطقی ۵٪ موارد را به خود اختصاص دادند.

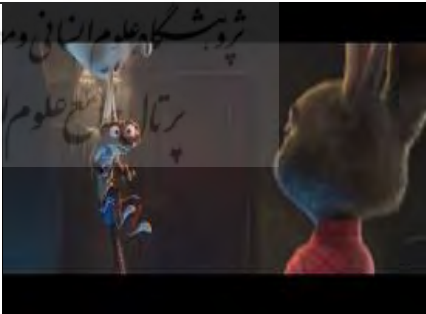
جدول ۱. تعداد و درصد انواع طنز بکار رفته در ترجمه طنز براساس برگر (۲۰۱۰)

انواع طنز	تعداد	درصد
کلامی	۸۲	۴۳/۸۵
ماهوی	۳۴	۱۸/۱۸
کنشی	۷۱	۳۷/۹۷
مجموع	۱۸۷	۱۰۰

برای نمونه

Hey. Listen. It would to get this take a miracle rust bucket going	هی گوش کن. باید معجزه رخ بده تا این ابوطیاره راه بیفته
--	--

از دیدگاه برگر rust bucket<sup>۱</sup> در متن اصلی مبین استفاده از طنز ماهوی است که در ترجمه نیز از طنز ماهوی استفاده شده و نوعی کلیشه گفتاری برای وسیله نقلیه‌ای که قدیمی شده و درست کار نمی‌کند به‌عنوان معادل قرار داده شده که از عنصر حس شوخ طبعی جمعی در دسته‌بندی مارتینز برخوردار است و از راهبرد جایگزینی در مدل دل‌باستیتا برای ترجمه آن استفاده شده است.

<p>This funny image showed that the weasel has hunch of fear.</p>	
<p>تصویر ۱: طنز کنشی</p>	



۱. وسیله نقلیه‌ای که قدیمی شده و درست کار نمی‌کند

بنابر دسته‌بندی برگر (۲۰۱۰) طنز موجود در این صحنه از نوع طنز کنشی<sup>۱</sup> است و از ماهیت دیداری برخوردار است و در نتیجه در ترجمه راهبرد حذف مورد استفاده قرار گرفته است.

Well, well, look who it is, the Duke of Bootleg.	به به ! ببین کی اینجاست سلطان کارهای خلاف!
--	---

در دسته‌بندی برگر (۲۰۱۰) طنز موجود در دیالوگ متن انگلیسی از نوع طنز کلامی است و در زبان فارسی هم همین ماهیت همراه با عنصر حس شوخ طبعی اجتماعی در هر دو متن حفظ شده است با این تفاوت که در متن فارسی با اضافه کردن قید مکان و جایگزین کردن معادل مناسب در فرهنگ زبان فارسی از راهبردهای اضافه کردن و جایگزینی مدل دلاباستیتا استفاده شده است.

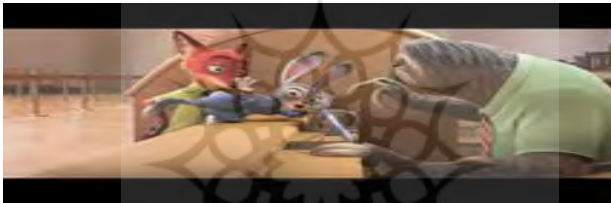
#### نمونه طنز دیداری

No	Original Text	Persian Dubbing
1	This part showed CARROTS for ONE	 تصویر ۲: طنز دیداری
2	After that showed a very funny little carrot	 تصویر ۳: طنز دیداری

در طنز دیداری صحنه‌های بالا می‌بینیم که در روی قوطی کنسرو هویج برای یک نفر چه عکسی قرار گرفته و بلافاصله پس از باز کردن در قوطی طنزی فرا زبانی و دیداری به نمایش در آمده است که از ماهیت ماهوی برخوردار است و با راهبرد حذف کلامی در دوبله همراه شده است.

در انیمیشن زوتوپوپیا با استفاده از مدل مارتینز (۲۰۰۵) در بررسی صحنه‌های زیر می‌توانیم حس شوخ طبعی اجتماعی را از دیدگاه طنز مورد بررسی قرار دهیم برای نمونه جودی (افسر پلیس) خرگوش باهوشی است که به همراه نیک که روباه زرنگ و مکاری است دنبال پیدا کردن یک سمور گم شده می‌گردند در تمامی داستان‌های کودکانه این دو به شکل شکار و شکارچی به کودکان معرفی شده‌اند ولی این بار والت دیزنی آنها را در کنار قرار می‌دهد تا راز یک پرونده جنایی را باز کنند. چیزی که زوتوپوپیا را این قدر تازه و جذاب می‌سازد.

برای نمونه در صحنه زیر:



تصویر ۴. طنز دیداری - فرا زبانی

با استفاده از راهکار زبان‌شناسانه طنز جالبی صورت گرفته است. اسم خرس تنبل در صحنه بالا فلش است یعنی تند و تیز. کارمند اداره است و بسیار کند کار می‌کند حرکاتش با استفاده از عنصر دیداری فرا زبانی جودی افسر پلیس را جان به لب می‌کند و طنز ماجرا، آخر فیلم زمانی که این کارمند با ماشین آخرین مدل و با سرعت باور نکردنی رانندگی می‌کند، تکمیل می‌شود و تا مدت‌ها در ذهن بیننده می‌ماند.

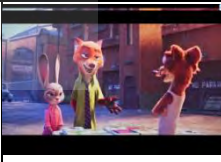
نتایج بدست آمده از بررسی و تحلیل مجموع عناصر اصلی طنز که در ترجمه هم حفظ شده است طبق نظریه مارتینز (۲۰۰۵) در جدول زیر ارائه شده‌اند.


جدول ۲: فراوانی و درصد عناصر اصلی طنز از نظر مارتینز (۲۰۰۵)

درصد	تعداد	عناصر اصلی
۱/۶۰	۳	جامعه و نهاد
۱۶/۴۹	۳۱	حس شوخ طبعی اجتماعی
۳۲/۹۸	۶۲	زبان‌شناختی
۱۱/۱۷	۲۱	دیداری - فرازبانی
۲۶/۶۰	۵۰	دیداری
۷/۹۸	۵۱	فرازبانی
۳/۱۹	۶	بدون نشانه

دل‌باستیتا (۱۹۹۸) معتقد است که در انتقال طنز مترجم باید بتواند با استفاده از راهبردهایی چون جایگزینی معادل صحیح، حذف کلام اگر نشانه‌های زبانی مغایر نشانه‌های تصویری در زبان مقصد باشد و یا هنگامی که تصویر از نظر مفهومی یا فرهنگی برای اهالی زبان مقصد ناشناخته است با افزودن کلام همان حس شوخ طبعی را منتقل سازد.

در صحنه‌های زیر می‌بینیم که مترجم با درک صحیح گروه سنی مخاطبان و فرهنگ زبان فارسی در دوبله اثر مفهوم طنز موجود در کلام و تصویر را چگونه به درستی منتقل کرده است و از Bootleg در زبان انگلیسی به کسی اطلاق می‌شود که در کار قاچاق به‌ویژه قاچاق الکل است و عطا کردن لقب سلطان به جای دوک که در زبان فارسی همان مفهوم را می‌رساند و تشخیص لحن صحیح کلام در دوبله و حتی تغییر شیوه علامت‌گذاری در زیرنویس حکایت از تسلط مترجمین این طنز به زبان فارسی دارد.

<p>Well, well, look the Duke of ,who it is .Bootleg.</p>	<p>به به! ببین کی اینجاست سلطان کارهای خلاف!</p>	 <p>تصویر ۵. طنز دیداری - فرازبانی</p>
--	--	---

<p>Hey, if it isn't .flopsy the copsie</p>	<p>هی، تو همون پلیس پشمک هستی</p>	 <p>تصویر ۶. طنز دیداری - کلامی</p>
--	---------------------------------------	--

طبق نتایج حاصل از بررسی ۱۸۷ مورد از این انیمیشن عنصر زبان شناختی با ۳۲/۹۸٪ بیشترین کاربرد را در ارائه و دوبله طنز در این انیمیشن داشته است و مترجم با بکاربردن معادل‌های خنده‌دار، در انتقال طنز موفق بوده است.

جدول ۳. فراوانی و درصد راهبردهای ترجمه طنز بنابر مدل دلاباستیتا (۱۹۹۸)

راهبرد ترجمه	فراوانی	درصد
جایگزینی	۵۱	۲۷/۱۳
حذف	۸۵	۴۵/۲۱
اضافه	۵۲	۲۷/۶۶
مجموع	۱۸۸	100

در بررسی داده‌ها می‌توان مشاهده کرد به دلیل ماهیت انیمیشن، حذف با بیشترین وقوع (۴۵/۲۱٪) از راهبردهای پرکاربرد بوده است. البته می‌توان اشاره کرد راهبرد حذف دلاباستیتا همپوشانی با عنصر دیداری مارتینز داشته و هیچ‌گونه کاستی در انتقال حس طنز ایجاد نکرده است.

#### ۴. بحث و نتیجه‌گیری

از بررسی کل داده‌ها می‌توان نتیجه گرفت، اگر هدف دوبله انیمیشن انتقال طنز به همان شیوه زبان اصلی بوده، به نظر می‌رسد دوبله توانسته به خوبی این نقش را ایفاء کند. از تجزیه و تحلیل کیفی و آمار توصیفی متوجه خواهیم شد که مترجم از تمام راهبردهای مارتینز (۲۰۰۵) و دلاباستیتا (۱۹۹۸) استفاده کرده است. نکته قابل توجه دیگر صداگذاری و انتخاب صداهای متناسب با نوع حیوانات و اندازه جثه آنهاست که شرکت دوبله کننده در این امر موفق بوده و بر امتیاز مثبت مترجم افزوده است.

بر مبنای مدل دلاباستیتا (۱۹۹۸) برای حفظ زبان طنز، مترجم مجبور به اضافه کردن چند نکات شده است. برای نمونه مترجم در برابر جمله "Wait a second. Holy cranks"، «خالق

هویج» را اضافه کرده است تا طنز مطلب حفظ شود. مورد دیگر در خصوص حفظ حس طنز استفاده از راهبرد جاننشینی است.

برای نمونه در برابر جمله "They call him Mr. Big" معادل «بزرگ» «گنده» جایگزین شده است. آنچه دل‌باستیتا به‌عنوان حذف کلامی مطرح کرده است در واقع قابل ترجمه نبوده و تصویر خود گویاتر از کلام عمل کرده به همین دلیل پژوهشگر تصمیم گرفته از مدل مکمل مدل دل‌باستیتا (۱۹۹۸) استفاده کند و مدل مارتینز را نیز مورد استفاده قرار دهد که با توجه به اطلاعات بدست آمده از مدل مارتینز در تحلیل یافته‌ها به نظر می‌رسد که دقت این مدل در تحلیل استراتژی‌های مطرح در طنز دیداری بیشتر است.

در این پژوهش مشخص شد که مدل مارتینز (۲۰۰۵) در شناسایی راهبردهای مربوط به طنز دقیق‌تر از مدل دل‌باستیتا (۱۹۹۸) عمل کرده است. در حفظ طنز کلامی از طنز کلامی مشابه و عوامل محیط تصویری و استفاده از آنچه می‌تواند طبع طنز اجتماعی نام گیرد یا شیوه‌های بدیع استفاده شده است. مهمترین کاربرد مدل مارتینز در قراردادن راهبردهای دیداری و دیداری - زبان‌شناختی است که دیگر با‌عنوان حذف نادیده گرفته نشده است.

هدف از این تحقیق نشان دادن راهبردهای فنی و عملی ترجمه انیمیشن در قالب دوبله در رسانه‌های دیداری - شنیداری بود. برخلاف انیمیشن‌هایی چون باب اسفنجی، عصر یخبندان و شرک، انیمیشن زوتوپیا بیشتر مبتنی بر عمل بود تا کلام، به این مفهوم که مشاهده تصاویر توانسته طنز را به بیننده منتقل کند. در این تحقیق پژوهشگر دریافت در زمینه ترجمه طنز در فیلم، انیمیشن و کارتون مدل مارتینز سیرا (۲۰۰۵) کاربرد بیشتری دارد و در تحلیل راهبردهای ترجمه طنز بهتر از مدل دل‌باستیتا (۱۹۹۸) عمل می‌کند آنچه در مدل دل‌باستیتا راهبرد حذف شناخته شده در مدل مارتینز با‌عنوان طنز دیداری و دیداری - فرازبانی بطور کامل مورد بررسی قرار می‌گیرد. شناسایی نوع طنز و تعیین راهبردهای ترجمه هر نوع می‌تواند به مترجمان و پژوهشگران این رشته کمک کند.

## منابع و مأخذ

- هریس، رابرت (۱۳۸۶). «هدف و شیوه طنز»، ترجمه فریبا فرشادمه‌ر، *مجله شعر*، شماره ۵۲: ۱۱۵-۱۱۲
- آسایرگر، آرتور. «درآمدی به طنز پژوهی»، ترجمه محمود فرجامی: انتشارات تیسنا، ۱۳۹۷/
- Attardo, S. *From linguistics to humor research and back: Applications of linguistics to humor and their implications for linguistic theory and methodology*. PhD Dissertation, Purdue University.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*: Berlin: Mouton de Gruyter.
- (2001). *Humour and irony in interaction: From mode adoption to failure of detection*. In R. C. G. R. L. Anolli (Ed.), *Say not to say: New perspectives on miscommunication* (pp. 166-185). Amsterdam: IOS Press.
- Attardo, S., & Raskin, V. (1991). Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. *Humor- International Journal of Humor Research*, 4(3/4), 293-347.
- Berger. A.A. (1998). *An Anatomy of Humor*. New Jersey. New Jersey: Transaction Publishers.
- Booth-Butterfield, S., & Booth-Butterfield, M. (1991). The communication of humor in everyday life: Individual differences in the use of humorous messages. *The Southern Communication Journal*, 56, 205-218.
- Chaume, F. (2004). *Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines*. 49.
- Chiaro D. et al. (2010). *Translation, Humor and Literature*. London
- Cohen, D. (2009). *Adaptation in Audiovisual Translation*. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/275270358\\_Adaptation\\_in\\_Audiovisual\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/275270358_Adaptation_in_Audiovisual_Translation).
- Delabastita, Dirk (1989). *Translation and mass-communication: 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:
- Dries, J. (1995). *Dubbing and Subtitling*. Guidelines for Production and Distribution. Dusseldorf: The European Institute for the Media. Eurobarometro.
- Gambier, Y. (2012). *The position of audiovisual translation studies*. England and Wales: Routledge Handbook of Translation Studies.
- Hay, J. (2000). Functions of humor in the conversations of men and women. *Journal of Pragmatics*, 32, 709-742.
- Jabbari, A. A. (2017). *Dubbing Verbally Expressed Humor: An Analysis of American Animations in Persian Context*. CEBU International Conference on Studies in Arts, Social Sciences and Humanities (SASSH-17), Philippines.
- Martin, R., Ford, T. (2010). *"The psychology of humor": An integrative approach*. Academic press.
- Martinez-Sierra, Jose (2005). *"Translating Audiovisual Humor. A Case Study"*, in Henrik Gottlieb (ed.) *Perspectives: Studies in Translatology*, Copenhagen: Routledge.



Sadeghpour, H. R. (2013). *Investigating Translation Strategies Used in Persian Dubbing of English Comedy Animations with Focus on Humorous, Idiomatic and Colloquial Expressions*. (p. 90). Mashhad: academia.edu.

Vandaele, Jeroen (2002). *Introduction: (Re)Constructing humor: Meanings and means*. The Translator.

Wanzer, M.B., Booth-Butterfield, M., & Booth-Butterfield, S. (2005). If we didn't use humor, we'd cry: Humorous coping in health care settings. *Journal of Health Communication*, 10, 105-125.

Weissbrod, R. (1998). *Translation Research in the Framework of the Tel Aviv School of Poetics and Semiotics*. Meta, 43(1), 35° 45. doi:10.7202/004592ar.

